http://www.oldgamesitalia.net/

K

Anno II n.5 APRILE 1989 Lire 5

Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

GUIDA AL DIVER

POPULOUS
IL SIMULATORE DI
DIO

BALANCE OF POWER 1990 edition: IL SIMULATORE DI BUSH E GORBACIOV

GRAFICA:
SCULPT-ANIMATE 4D

AVVENTURE ANIMATE:
GIOCHI DA PRIMA VISIONE

Glénat

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UBI Soft presents

IRON LORD

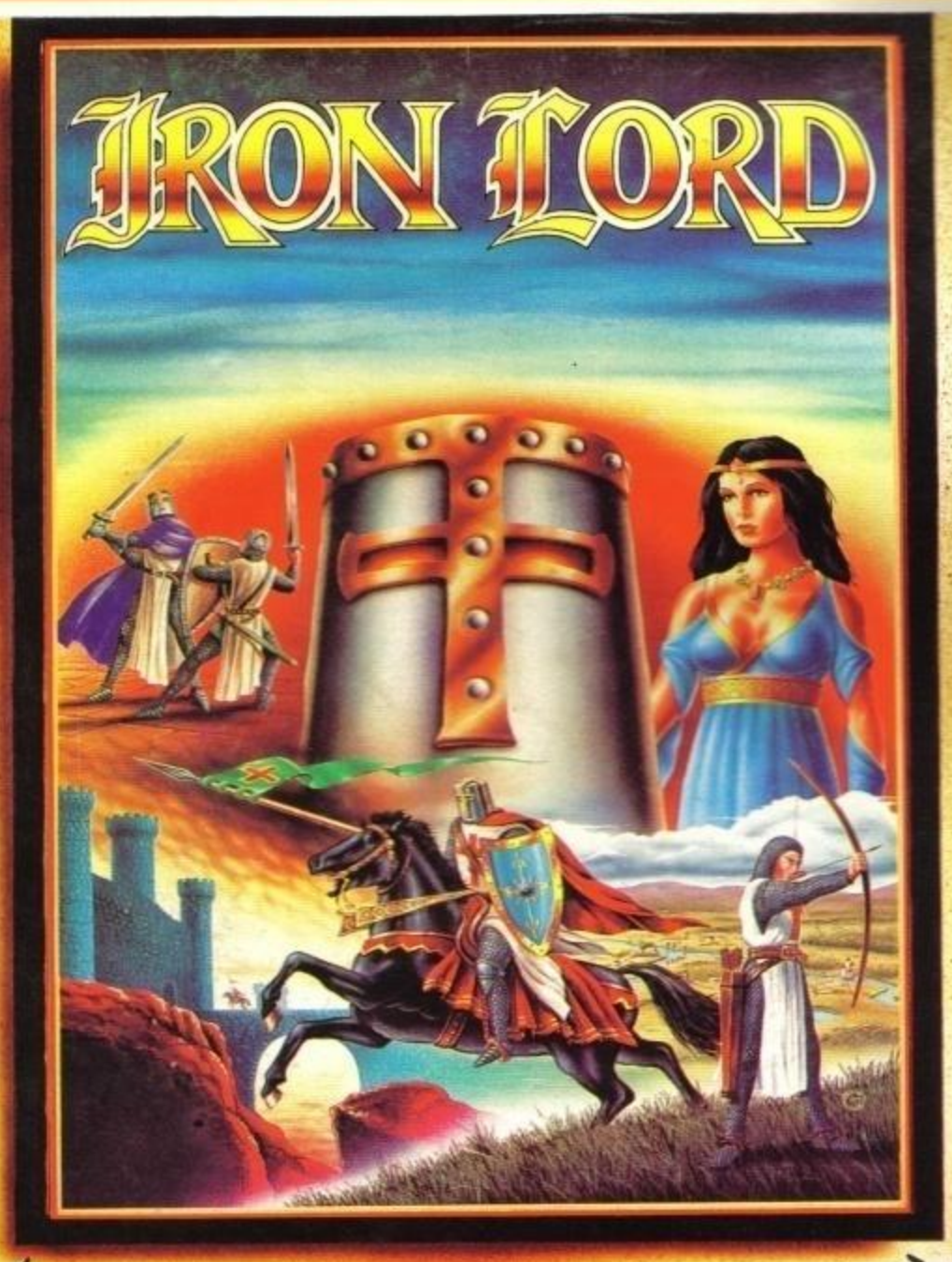
"The Crusader
Of Justice."

For the past 5 years you have been away fighting in the Holy Land. When you finally return home, your father, The King, has been deposed by your brutal uncle, and terror and oppression now rule this once serene Kingdom.

You must recover the throne.

However, deceit and treachery are everywhere and you must prove your birthright through guile and trials of combat in archery, arm-wrestling and sword-play...

This is a magnificent adventure set in a medieval world, where your strategy is as important as your strength.



Screenshot on ST

Screenshot on C 64

Screenshot on ST

Screenshot on ST

Screenshot on Amiga

Screenshot on ST

Available on Amiga, ST, PC, Amstrad, C 64 and Spectrum

Distributed in UK by ELECTRONIC ARTS

ELECTRONIC ARTS, 11-49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN,
TÉL. : SLOUGH (0753) 46465, DEALERS PLEASE CALL (0753) 40906.

DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CPC464 e 6128 fantastici computer, fantastici TV!

L. 399.000 + IVA

CPC 464 CTM 100.000 lire di sconto*

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi: L. 399.000.+ IVA

CPC464CTM 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassette, joystick, 100 programmi/giochi: L. 699.000.+ IVA

CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 699.000.+ IVA

CPC6128CTM 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 899.000.+ IVA

WKS 6128 TV.

Stazione completa comporta da: CPC 6128 CTM; Tavolo a ripiani; Sintonizzatore TV; Antenna amplificata.
Tutto a L. 999.000.+ IVA

PRONTO AMSTRAD.

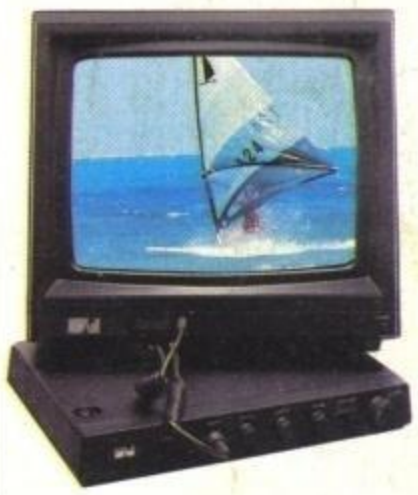
Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794 - 20124 Milano.

LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola, chiedi anche Junior Amstrad la rivita che ti regala i giochi per CPC (troverai molte notizie in più).
Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnia.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR.

Al momento del tuo acquisto puoi trasformare il tuo CPC con monitor a colori in TV color, il tuo TV color, come? Ma è semplice, basta Acquistare il sintonizzatore TV (MP3) a L. 199.000.+ IVA



AMSTRAD
DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

*OFFERTA SPECIALE VALIDA DAL 6-2-89 AL 15-3-89, SALVO ESAURIMENTO SCORTE.

OPINIONE Comunicazione Integrata

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

5

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di
Milano n.729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
02/ 8361335

Redazione
Studio Vit,
via Aosta 2, 20154 MILANO
02/ 8376394

Direttore responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur

Collaboratori
Walter Almeno, Rossana Brandani, Fabio Castellano, Alessandro Diano, Fabrizio Guccione, Luca Massaron, Adele Nardulli, Paola Riva, Flavio Vida

Grafica
Vittorio Caligara

Impaginazione Elettronica
Luca Padulazzi

Consulenza Editoriale
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T. Avantgarde
via A.Villa, 12 Sesto S. Giovanni MI
02/2423547

FOTOLITO
Graphic Service
via Marinetti, 3 20127 MILANO

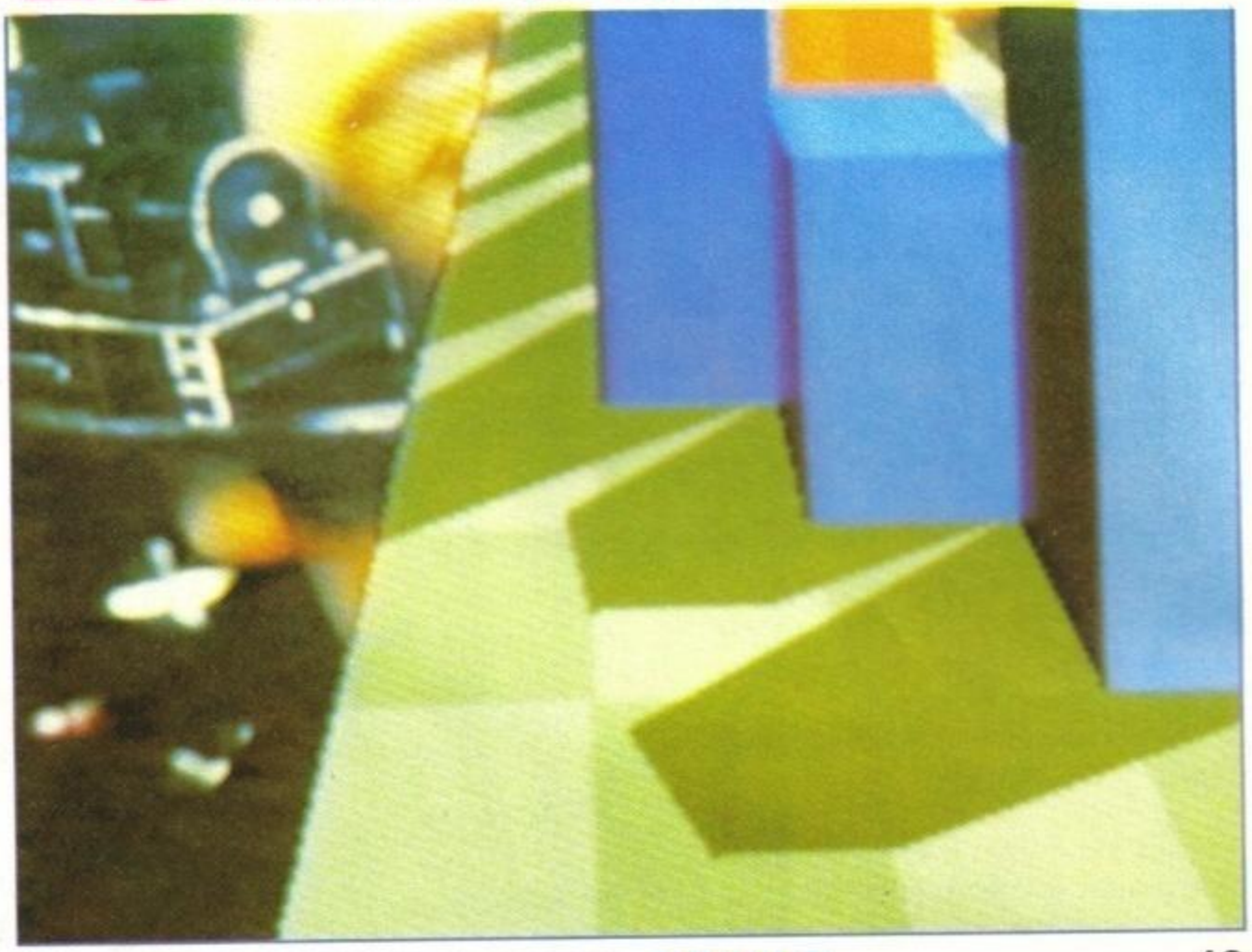
FOTOCOMPOSIZIONE
MicroPrint via Broletto 39
20121 MILANO

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate MI

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi MILANO

ABBONAMENTI
La corrispondenza va indirizzata a:
K-Studio Vit, via Aosta 2, 20154 Milano
Una copia: L.5000. Arretrati: il doppio del prezzo di copertina. Abbonamento annuo: L.45.000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno o vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA, via Ariberto 24 20123 MILANO
KAPPA utilizza testi e foto della rivista ACE su licenza della Future Publishing Ltd, Bath, UK

PROGRAMMI LUMINOSI...



SPECIALI

GIOCHI MULTI-UTENTE 19
Il presente ed il futuro dei giochi multi-utente. Kappa esamina le possibilità offerte dai giochi on-line.

GIOCHI DI LUCE 26
Cos'è il *Bit Bopper* e perché vi ci vogliono DUE computer Archimedes per usarlo? E chi, o cosa diavolo, è Marek? Tutti i dettagli in technicolor.

DA GIOCARE

PROVE SU SCHERMO 29
Questo mese abbiamo più recensioni di quante partite ci siano nel campionato di serie A, a cominciare da *Populous* e proseguendo con il nuovo gioco per statisti in erba, *Balance of Power 1990*. La Infocom prende nuove direzioni con *Battletech* e l'Atari entra in guerra con *Borodino*.

ARCADE 16
È di nuovo tempo di fiere. Il nostro Arcade Ace mette la quarta con *Hard Driving* dell'Atari e resta a bocca aperta davanti ad altri meravigliosi giochi da bar.

SUPPLEMENTO 49
Guida rapida alle nuove versioni – controllate gli ultimi arrivi per il VOSTRO computer. Poi un quintetto di giochi economici al microscopio: solo tre però passano l'esame. Scoprite quali.

TRICKS 'N' TACTICS 50
Il Dottor K ha fatto veramente il massimo questo mese: ben tredici pagine di trucchi e tattiche per trasformare un principiante in giocatore professionista. Tra l'altro, le mappe di *Rambo III*, *Incredible Shrinking Sphere* e la soluzione completa di *Total Eclipse*.

ADVENTURE 95
Il nostro uomo con la lampada ad olio illumina per voi i tortuosi sentieri di *Zak McKracken*, e di un terzetto di avventure della Sierra Online...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CARA MAMMA...

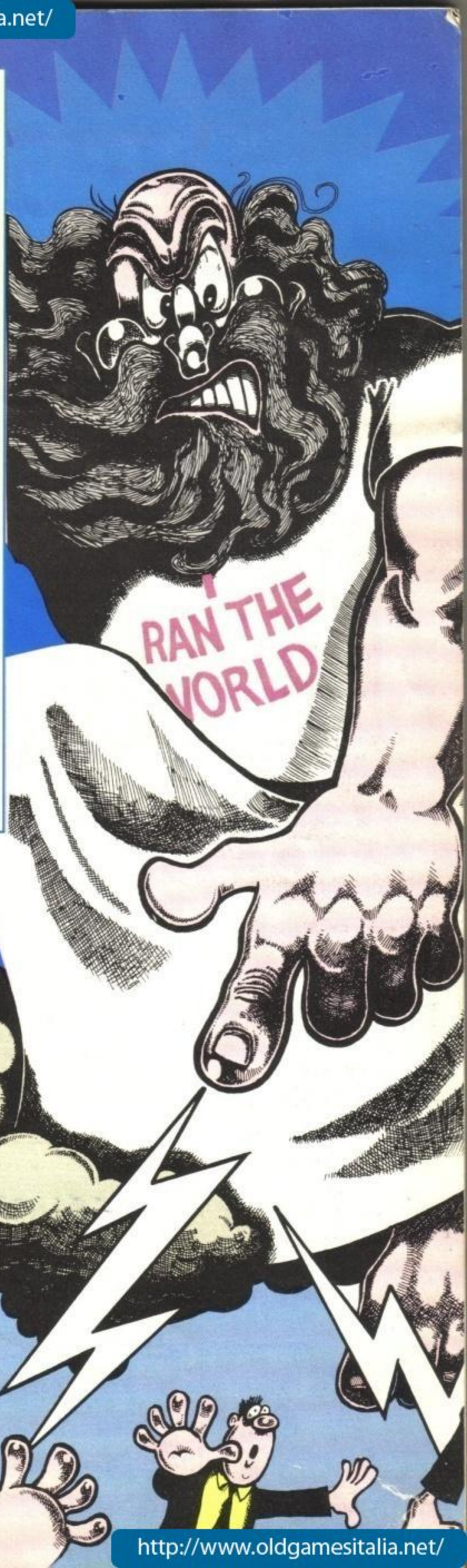
Che bello adesso che a scuola ci sono i computer - studiare è diventata una cosa divertente tanto che ora non gioco neanche più a pallone e me ne sto a casa a fare i compiti. Beh, io li chiamo compiti, ma non mi sono stati assegnati dai professori. Devi sapere che c'è questo bellissimo programma educativo che si chiama *Populous* col quale ti alleni a creare mondi, a far succedere terremoti e a manipolare i tuoi seguaci, e quasi tutti noi ce ne siamo portata una copia a casa: un vero spasso! A volte, uso il computer di papà, mi collego col Vaticano e gioco col figlio di Dio. Insomma, fare lo studente è di nuovo divertente.

D'altronde andare giù sulla terra a giocare a pallone era diventato noioso tanto era facile: non mi divertivo più. In qualunque posizione mi facesse giocare l'allenatore, vincevamo sempre: tutti dicevano che giocavo da dio. E poi, è difficile perdere se non si prende un gol e da quando gioco io il nostro portiere è imbattuto: infatti gli attaccanti avversari non hanno mai centrato la porta. I miei compagni non lo sanno (e tanto meno gli avversari), ma tu sai che con una piccola sbuffatina posso deviare il corso delle nuvole, figuriamoci di un pallone...

Papà lo è venuto a sapere e si è molto arrabbiato, dicendo che non si deve barare e cose simili, ma gli ho risposto che dovevo allenarmi a compiere atti divini e mi sembra che abbia accettato la mia giustificazione... Mi ha però confiscato l'invasione di cavallette che tenevo in una scatola di fiammiferi sotto il letto. Meno male che non mi ha fatto scoppiare di nuovo i foruncoli, sai l'ultima volta che è successo a momenti un paio di compagnie d'assicurazione della Terra andavano in fallimento.

Comunque, mamma, credo che papà verrà a trovarti molto presto - ultimamente l'ho visto tirar fuori dall'armadio il suo costume da cigno e tu sai bene cosa significa...

Il tuo adorato figlio, Giove Jr.



REGOLARI

NOTIZIE 9
Un mucchio di cose, tra cui altre notizie sul Konix Multi System, le prime specifiche del lettore CD-ROM del PC Engine e il primo gioco per PC su CD ROM della Mirrorsoft/Pergamon Compact Solution. E poi il SAM e l'imminente ECTS '89 di Londra....

LETTERE 12
Premiata la prima Lettera del Mese. Se volete essere voi i prossimi vincitori e avete qualcosa da dire, questo è il posto per dirlo.

GRAFICA 12
Il nostro critico d'arte recensisce *Sculpt-Animate 4D*, mentre il suo equivalente inglese visita la mostra di opere generate al computer di William Latham, artista-digitale e programmatore.

GIALLE

É la più completa guida al software d'autore pubblicata finora da K. Puzzle, Giochi di Cervello, Adventure, Arcade ecc.: se siete indecisi su come trascorrere le ore della vostra giornata date un occhio alle nostre pagine colorate: troverete sicuramente il gioco che fa per voi.
Una sola cosa: fate attenzione perchè la redazione non si assume responsabilità. Se per i prossimi sei mesi non riuscite più a staccarvi dal video trascurando il lavoro o gli studi non prendetevela con noi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CLASSIFICHE K CLASSIFICHE

Mentre il computer sta elaborando le prime lettere con le vostre classifiche, la redazione di K ha preparato queste personali hit parade. Non ci sono dati di vendita ma solo un tema, la spada, e i giochi più "spremuti" sui nostri computer.

I PIU'... AFFILATI

1 BARBARIAN
2 BARBARIAN II
3 SWORD OF SOAN
4 I LUDICRUS
5 DEFENDER OF THE CROWN
6 LEGEND OF THE SWORD
7 DRAGON'S LAIR
8 PIRATES
9 KNIGHT GAMES
10 HIGHLANDER

I PIU'... GRADITI

1 TV SPORTS FOOTBALL
2 SPEEDBALL
3 TETRIS
4 SUPER HANG ON
5 FALCON
6 HOVERBOD
7 LEISURE SUIT LARRY II
8 CARRIER COMMAND
9 PURPLE SATURN DAY
10 DUNGEON MASTER

Fotocopiate o ritagliate il tagliando qui a fianco. Scrivete i vostri giochi preferiti e spedite a K-TOP via Aosta, 2 20154 MILANO

NOME: .....INDIRIZZO:.....
.....CAP:.....CITTÀ:.....
computer:.. C64/128, AMIGA, ATARI ST, SPECTRUM 48/128 PLUS, AMSTRAD
I miei giochi preferiti sono MSX, MAC,

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....
6 .....
7 .....
8 .....
9 .....
10 .....
11 .....
12 .....
13 .....
14 .....
15 .....
16 .....
17 .....
18 .....
19 .....
20 .....

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BENVENUTO COMPACT DISC

Anni di congetture e supposizioni sulla possibilità imminente di un software gioco su CD ROM potevano dar l'idea che il nuovo supporto per i computer giochi non sarebbe mai diventato realtà. Invece due prodotti sono appena stati lanciati ai poli opposti della Terra e recentemente è stato annunciato un nuovo standard CD che trasformi il Compact Disk Interactive in una possibilità più concreta.

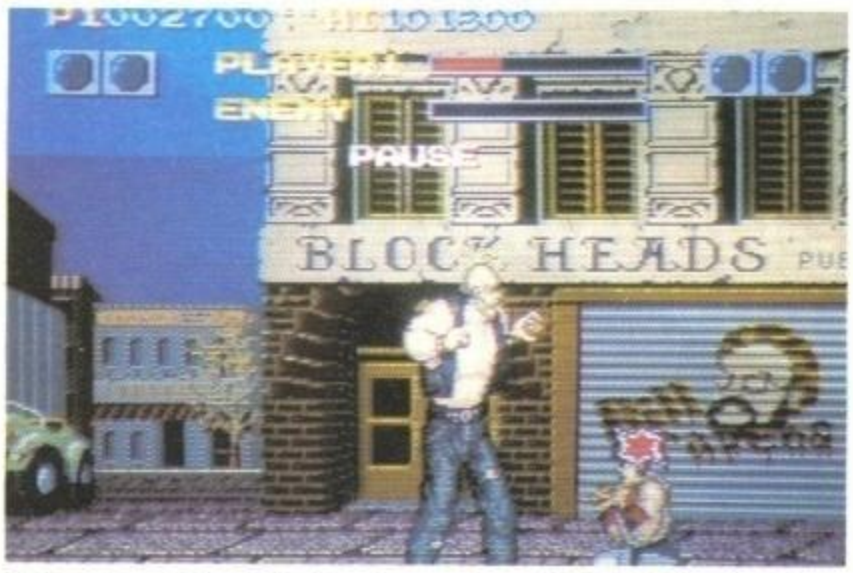
In Giappone, la NEC ha appena lanciato un lettore di CD ROM come accessorio per il PC Engine, che costa l'equivalente di L. 700.000. Sono già disponibili due giochi: *Street Fighter*, una conversione da coin-op del "tradizionale" picchiaduro della Capcom, e *Noriko*, una specie di adventure testuale con sonoro e grafica, zeppo di testo in giapponese praticamente incomprensibile per chi non conosce la lingua.

Il lettore CD ROM del PC Engine potrebbe presto dominare il mondo: attualmente sono in circolazione forse 100.000 lettori di CD ROM collegati a PC IBM e compatibili, ma se anche solo metà dei proprietari giapponesi del PC Engine acquisteranno il lettore CD ROM, la NEC potrebbe arrivare a vendere oltre mezzo milione di unità.

CDWARE

Nello stesso giorno in cui abbiamo fotografato l'ultima periferica sviluppata per il PC Engine, la Pergamon Compact Solution e la Mirrorsoft hanno lanciato il primo gioco su CD ROM per sistemi PC con lettore di CD ROM audio: *Defender of the Crown*. Concepito come un progetto pilota teso a perfezionare la metodologia necessaria a dotare i video giochi di un audio di qualità in perfetto stile cinematografico, *Defender of the Crown* è stato sviluppato in collaborazione con la Cinemaware, che ha prodotto il software di interfaccia e la colonna sonora.

L'azione di gioco nella versione CD ROM di Defender of the Crown è rimasta tale e quale all'originale - cioè è stato fatto deliberatamente, poiché l'intenzione era quella di vedere come la gente avrebbe reagito ad un gioco già conosciuto ma dotato di audio di alta qualità. Jim Mackonochie, presidente della Mirrorsoft e della consociata Pergamon Compact Solution, società specializzata nei prodotti CD ROM per il mercato professionale, non sa dire quanto potrà vendere questa ultima versione di Defender: "Non volevo starmene con le mani in mano finché non si fosse concretizzata una vasta base di utenti", ci spiega. Ma il CD ROM sta facendo veramente presa in America: una catena di rivenditori di software, Egghead, ha annunciato che si sta rifornendo di lettori di CD ROM e sta cercando giochi compatibili.



PC Engine - *Street Fighter*, in versione CD ROM. L'animazione video non è a livello cinematografico, ma la colonna sonora che l'accompagna è a dir poco grandiosa.

PC CD ROM - Bisogna ascoltare la fanfara di questa versione di *Defender of the Crown* per crederci: una musica stereofonica digitale accompagna la grafica.

Il PC Engine può essere infilato in una valigietta a fianco del lettore CD ROM. La custodia in plastica è l'interfaccia e il lettore CD può essere rimosso e usato indipendentemente come lettore di compact disc audio.

Per far girare l'ultima versione di *Defender of the Crown* è necessario un PC EGA collegato, tramite una scheda di interfaccia, ad un lettore CD ROM con uscita audio. La colonna sonora include anche un narratore che parla in "Olde English", ovvero in inglese antico, rendendo l'esperienza ancora più cinematografica, anche se la grafica è identica alla versione su floppy disk per PC.

VERSO L'INTERATTIVITÀ

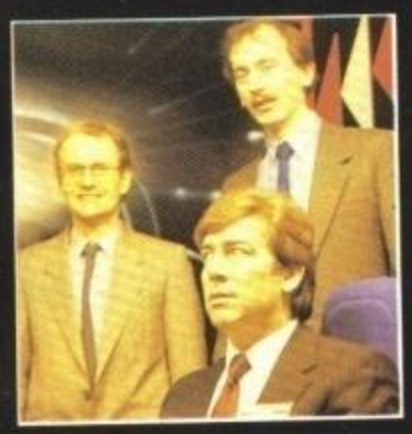
Il Compact Disc Interactive, che offre la possibilità concreta di realizzare immagini di tipo televisivo (almeno su parte dello schermo) nei programmi interattivi che si caricano da CD, sta per diventare sempre più una realtà con l'annuncio dello standard CD XA che permetterà di interporre sia i dati audio che quelli dell'animazione invece che registrarli separatamente.

Nel prossimo numero daremo uno sguardo al futuro dei computer giochi su CD, aggiornandovi su tutti gli ultimi sviluppi. Restate sintonizzati!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA PRIMA DEL MULTISYSTEM



In piedi, dietro Wyn Holloway, che non ha potuto resistere alla tentazione di farsi un altro giro sulla sua sedia rock'n'roll, gli ingegneri della Konix responsabili di gran parte della progettazione dell'hardware Multi System A sinistra, Chris Green, al centro Wyn Holloway, a destra Robert Kent.

Il prototipo della sedia arcade in tutta la sua imponenza...

... e una raffigurazione artistica dell'unità finale.

Alla Fiera del Giocattolo di Londra, in mezzo a tenerissimi peluche e a dolcissimi pupazzetti, era presente anche la Konix, con la sua nuova console Multi System. L'occasione è servita anche per presentare per la prima volta la sedia "rock'n'roll arcade", che sarà disponibile come accessorio opzionale - non era, ovviamente, la versione finale, ma solo un prototipo piuttosto rumoroso che ha attirato allo stand Konix centinaia di vistatori.

L'hardware e il software dimostrativo sono stati accolti calorosamente sia dagli operatori del settore giocattoli che dai visitatori del settore software gioco: il lunedì della fiera programmatori e produttori sono stati invitati ad una presentazione presso lo stand. La sedia animata è stata un vero successo - si è addirittura sentito dire da un programmatore che intende collegarla al suo ST!.

Anche se il primo prototipo hardware non era ancora del tutto pronto per essere mostrato alla fiera, il gruppo della Attention to Detail aveva completato quattro demo per mostrare le potenzialità della console. Secondo Wyn Holloway, il lancio è stato un vero successo: dieci giorni dopo la chiusura della fiera, diverse società facevano già la fila davanti al quartier generale della Konix nel profondo Galles, per "parlare di affari".

IL SOFTWARE DIMOSTRATIVO DEL MULTI SYSTEM

(Sopra) Un demo in stile *Afterburner* in cui un jet sorvola un paesaggio a scorrimento velocissimo.

(A destra) Un gioco scherzoso tipo "*Space Invaders*", realizzato per mostrare le potenzialità del Multi System: bisogna sparare a quelle teste digitalizzate con corpi sinuosi.

(Sinistra) Scorrazzando lungo un fiume con una moto a reazione - attenzione a quei tronchi!

(Sotto) Sulla strada con il Multi System.

Tutto il mercato del "primo computer" riceve una grossa spinta con la prima apparizione in pubblico di SAM, il nuovo home computer della Miles Gordon Technology (MGT). Si tratta di un computer con RAM da 256K, basato su un processore Z80-B a 6MHz. Costerà, in UK, £ 149.95 (circa.350.000 lire). E' stato presentato per la prima volta alla NARSA di Blackpool a febbraio, una fiera di elettronica amatoriale, e sarà nei negozi (inglesi) quest'estate.

I "primi computer" si vendono ancora bene, ma l'evoluzione dell'hardware è ferma al 1982, quando i primi best-seller conquistarono il mercato mondiale. Una sfilza di macchine da casa come Oric, Dragon, Einstein ed Enterprise se ne sono andate come sono arrivate, mentre gli Spectrum e i Commodore 64 sono ancora i preferiti fra chi compra per la prima volta un computer.

L'Amstrad CPC è stato il più recente computer ad 8-bit di un certo successo, ma comunque non è mai riuscito a minacciare l'egemonia dello Spectrum e del C64, che hanno consolidato ancora di più la loro posizione. E questo è davvero insolito, se si considera quanto poco si sono evolute queste macchine negli ultimi sette anni.

L'Amstrad, dopo l'acquisto della Sinclair, ha fatto ben poco con lo Spectrum, a parte ridurne la compatibilità e mettere in commercio una sfilza di registratori e drive economici. La Commodore ha cambiato solo la carrozzeria del Nuovo C64. Un nuovo progetto, il 64 Plus, era stato commissionato al gruppo di esperti della Konix, la Creative Devices, ma è rimasto lettera morta.

Ed è proprio questa lacuna che la MGT ha voluto coprire con SAM, un design moderno su cui gira anche il software Spectrum, ma che sfrutta dei circuiti proprietari per aggiornare le specifiche della macchina.

SAM E GLI 8-BIT

Con il suo processore Z80 B a 6MHz, SAM supera nettamente i 3,55MHz dello Spectrum. Come la console della Sega, dispone di una gamma di 64 colori, contro gli otto dello Spectrum, con le varianti "normale" e "luminoso".

La pecca maggiore dello Spectrum è la monotonia dello schermo: l'azione di gioco può essere buona quanto quella dei titoli per 16-bit, ma dopo un po' tutti i giochi sembrano uguali a causa della palette e della griglia di "attributi" limitate che mettono i programmatori davanti ad un'alternativa: colori tremolanti o campo di gioco monocromatico.

Il SAM risolve questi problemi, anche se è necessario operare alcune modifiche sui giochi per sfruttare al massimo l'hardware. La risoluzione dei pixel può essere due volte maggiore rispetto allo Spectrum e gli

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL DEBUTTO DI SAM

attributi sono opzionali: se è necessario, potete usare tutti e 64 i colori nello spazio di un carattere.

Anche se caricate un gioco normale su cassetta per ZX 48K, SAM è in grado di rinfrescarvi le pupille. Tutte e 16 le tonalità dello Spectrum possono essere tradotte singolarmente nei colori della palette, permettendovi così di distinguere più facilmente i proiettili dagli sprite in molti giochi.

Il sonoro può uscire sia tramite TV che tramite le cuffie stereo di un Walkman. SAM dispone di un processore sonoro stereofonico a sei canali, invece dell'AV-8910 mono a tre canali dell'ST e dello Spectrum 128. Per ragioni di compatibilità con il vecchio software il SAM supporta il debole 'BEEP' dello Spectrum.

La ROM del SAM comprende un interprete BASIC a blocchi strutturati e uno "swapper" che vi permette di accedere ai dischi e di usare fino a quattro programmi per volta.

SAM E I 16-BIT

Il modello base di SAM costa la metà di un ST e ancora meno della metà di un Amiga, ma si arriva più o meno alla stessa cifra espandendo la memoria a 512K e aggiungendo un drive da 780K. Quanto alla grafica e alla pura potenza operativa, l'Atari e l'Amiga sono ancora nettamente superiori.

SAM ha una rete incorporata, che può essere utile sia per i giochi che per scopi educativi. Nella porta di espansione di SAM possono essere inserite anche le periferiche Spectrum più economiche. Oltre alla porta di espansione principale, SAM ha prese per mouse, joystick, penna ottica, stampante, registratore, cuffia e strumenti musicali MIDI.

C'è lo spazio per uno o due drive 780K da 3,5 pollici, basati sugli accessori della MGT già esistenti per Spectrum, che sono tre volte più veloci di quelli dell'Amstrad. I disk drive vanno inseriti sul davanti di SAM, sotto la tastiera; una soluzione migliore di quella adottata dall'ST o dall'Amiga, in cui il drive è scomodamente situato sul lato del computer.

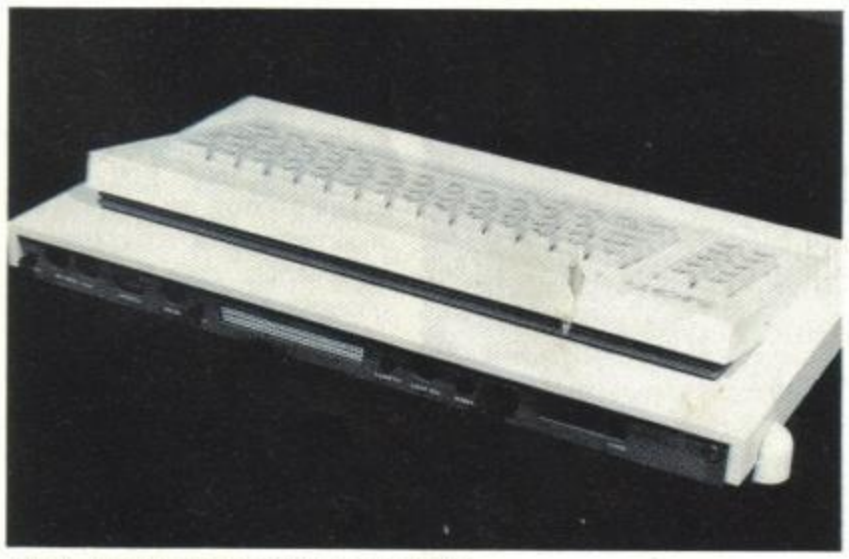
SOFTWARE - VECCHIO E NUOVO

Il maggior punto a favore di SAM è la sua compatibilità Spectrum, che significa avere già a disposizione una vasta gamma di giochi commerciali, da metà a un quinto del prezzo dei titoli per 16-bit.

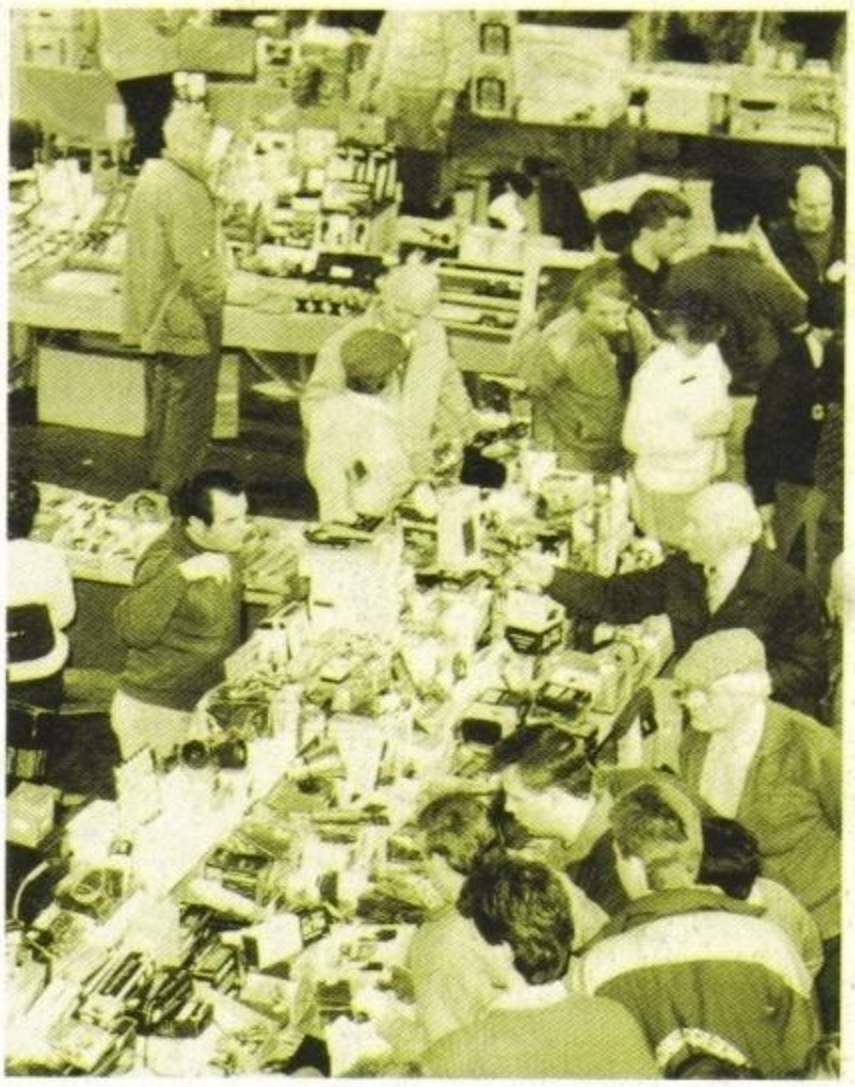
Rimane da vedere quali prezzi verranno fissati dalle case di software per i programmi che sfruttano le funzioni speciali del SAM. Grazie alla memoria e capacità operativa superiori, SAM dovrebbe essere una macchina interessante per i programmatori di nuovo software per lo Spectrum: una volta impostato il codice Spectrum di un gioco, non dovrebbe infatti essere difficile realizzarne una versione SAM 'potenziata'.

L'MGT ha in cantiere un pacchetto MIDI a 16 canali. Il progetto di questo sequencer cominciò sullo Spectrum 128K, ma l'autore Steve Turner rimase a corto di memoria e potenza di elaborazione prima di finirlo. SAM dovrebbe incoraggiare altri programmatori a rispolverare il software che si era rivelato troppo ambizioso per lo Spectrum.

SAM non dovrebbe procurare grande motivo di preoccupazione all'Amstrad, all'Atari o alla Commodore, ma attirare piuttosto nuovi utenti, cosa che, a lungo termine, si rivelerà vantaggiosa per tutti.



SAM – il primo computer completato.



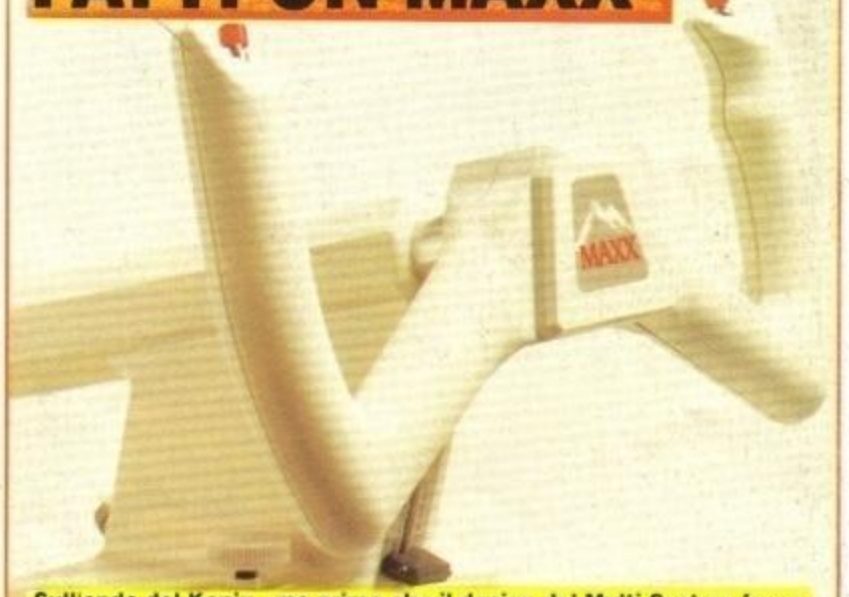
Il NARSA Show di Blackpool dove è stato presentato il SAM.

ECTS '89

Dal 16 al 18 aprile p.v. si terrà a Londra, al Business Design Centre, l'European Computer Trade Show '89, la prima manife-stazione di settore di respiro europeo dedicata ai mercati del divertimento elettronico e delle attività indipendenti. La manifestazione è aperta esclusivamente agli operatori del settore e vedrà la partecipazione di oltre 150 espositori europei ed americani - tra cui tutte le maggiori case di software. L'organizzazione prevede inoltre la partecipazione di 5000 visitatori.

Durante l'ECTS '89 verranno tenute conferenze sui seguenti argomenti: le implicazioni del mercato unico europeo nel 1992, analisi dettagliate dei mercati dei singoli paesi europei e degli USA e altro ancora. (Roba seria, cari miei, e un nostro inviato sarà lì a sorbirsi tutto per poi raccontarvelo in K On The Road).

FATTI UN MAXX



Sull'onda del Konix - ma prima che il design del Multi System fosse reso pubblico - una società americana ha prodotto un nuovissimo joystick per PC, chiamato Maxx. Il joystick offre una nuova sensazione di realismo alle simulazioni di volo: basta fissarlo sul tavolo, collegarlo al PC e decollare. Il joystick non è ancora importato in Italia, ma qualche distributore/importatore nostrano potrebbe aggiudicarselo al prossimo ECTS '89 (vedi sopra).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TESI DI GRUPPO PER UN RPG

GIOCHI DI RUOLO
TESI N. 2

Non sono a digiuno in materia di RPG e CRPG, tutt'altro. Oltre ad essere DM, mi sono aggirato con buoni risultati nei meandri di Skara Brae e nelle lande di Britannia.

Sono contrario a quanto afferma Cristiano Mitti su K3 a proposito dei personaggi sempre più interattivi all'interno del gruppo: le personalità simulate vanno bene per le comparse, un autentico CRPG dovrebbe piuttosto seguire le orme di Modem Wars, permettendo a più utenti di uno stesso CRPG di formare un gruppo di gioco. In questa maniera salverebbe l'aspetto che giudico più importante in un RPG, quello sociale.

I personaggi simulati interattivi vanno bene per adventure come *Ingrid's Back*, citata da Mitti, ma un CRPG del genere diventerebbe semplicemente un adventure più complesso.

Una buona soluzione, ad esempio, sarebbe una banca dati a cui collegarsi via modem gestita da un 32 bit contenente su hard-disk o CD-Rom i dati riguardanti il mondo del gioco. Questo implicherebbe l'eccitante possibilità di incontrare altri gruppi con cui scambiare informazioni, membri e altre piacevolezze varie.

Solo un sistema del genere sarebbe CRPG, lasciando pure l'attraente possibilità delle personalità simulate agli amanti della computer privacy come Mitti.

Gianfranco Zen
S. Vito di Leguzzano VI

GIOCHI DI RUOLO
TESI N. 3

Sono anch'io un giocatore di RPG come Cristiano Mitti, ne ho inventato uno, e ho una buona esperienza alle spalle.

Sono d'accordo con lui per quanto riguarda il CRPG ideale, magari fatto in serie in modo che il proprio personaggio cresca e diventi più forte in modo naturale. In ogni caso il problema più grande in un CRPG rimane quello della libertà di scelta. In molti dei suddetti, le scelte sono limitate strettamente agli scontri ed alla sopravvivenza. Negli RPG invece puoi fare ciò che vuoi: tagliarti un braccio, andare in giro nudo, attaccare un sasso (?), ecc... Spesso, invece, negli adventure ti senti rispondere che il computer non capisce l'ordine o sei matto?

Il secondo problema è quello del controllo di tutti i personaggi del gruppo e ciò toglie molta interattività non credete? L'unica soluzione non è quella citata da Mitti, il computer dovrebbe gestire autonomamente gli altri personaggi, bensì orientarsi verso un tipo di gioco giocato contemporaneamente da più giocatori reali, via modem per esempio.

Penso che se si arrivasse ai livelli sopra descritti ne guadagnerebbero anche le simulazioni, i giochi di strategia e naturalmente le adventure.

The Boy alias Dario Altobelli
ROMA

GIOCHI DI RUOLO
TESI N. 4

Spettabile redazione di K,
in riferimento alla lettera di Cristiano Mitti credo di fare una piccola osservazione.
Le caratteristiche di un CRPG ideale sono riassunte da un gioco: *ZAK MCKRACKEN*.

Con ciò non voglio dire che questo sia il miglior gioco di ruolo, bensì affermare che nell'attenta analisi di Cristiano, è stata tralasciata una possibile soluzione al problema da lui posto.

Il prodotto della Lucasfilm ha un alto livello di interazione tra i personaggi, ampia libertà di movimento (due pianeti) e la scelta di quattro differenti personaggi, ciascuno con le proprie caratteristiche.

Non mancano i rompicapo e le scene d'azione. La trama è fantastica, avvolgente e ricca di humor.

Il livello di complessità è inferiore a quella di un vero e proprio CRPG, ma questo genere ha tutti i numeri per diventare il futuro dei giochi di ruolo.

Inoltre vorrei implorarvi di non pubblicare più articoli così tristi e nostalgici che parlano dell'epica storia delle riviste di videogiochi in Italia.

Ho da poco un Amiga 500 e dopo aver letto singhiozzando quella straziante storia, mi sono venuti dei sensi di colpa (ingiustificati). Purtroppo siamo nel 2000, l'era del consumismo, dove ciò che possediamo diventa ben presto antico e non c'è più tempo per i sentimentalismi. Il computer deve essere considerato come (sigh!) una macchina: né più né meno come una lavatrice.

Siamo costretti a considerarlo così perchè lo spietato marketing non ha cuore e badando solo al profitto, taglia fuori i più romantici che si affezionano al proprio computer, magari acquistato pezzo dopo pezzo, e col quale hanno trascorso indimenticabili ore di gioco, arrivando a conoscerlo fino all'ultima resistenza e condensatore.

Sono arrivato purtroppo alla decisione di separarmi dal mio C64 per prevenire il sopravvento delle macchine a 16-bit su quelle a 8-bit.

Bando alle ciance vorrei sapere se è possibile utilizzare i programmi MS-DOS sul mio Amiga 500 ed in caso affermativo con quali limitazioni.

Francesco Maragno
PADOVA

LLa lettera, anzi la tesi N. 1, di Cristiano Mitti su K3 ha scatenato un dibattito, come non se ne vedeva dai tempi dell'affissione delle 95 tesi di Lutero sul portale della basilica di Wittenberg. Lo spazio per altri eventuali teoretici, intenzionati ad esporre le loro tesi sugli RPG, è sempre libero, quindi se avete anche voi una vostra tesi, affiggetela sulle pagine di K. Chissà che non si arrivi anche noi a 95.
P.S. Non sono proprio d'accordo che Zak McKraken riassuma le caratteristiche di un CRPG ideale. Non che non sia bello, anzi.
Resta il fatto che sembrerebbe che i nostri lettori siano esperti, oltre che appassionati, di gioco di ruolo. Ciò ci fa estremamente piacere: per giocare dei giochi intelligenti come gli RPG bisogna essere intelligenti se perché sono giochi intelligenti per giocatori intelligenti. D'altronde, non avevamo dubbi.

CRITICA VIOLENTA

LETTERA DEL MESE

Solitamente quando capita di sentir parlare di videogiochi in senso generico, mi sembra di aver colto la tendenza, abbastanza diffusa, ad evidenziarne i lati negativi; quegli aspetti, cioè, che più si prestano ad essere criticati, appunto, negativamente.

Non occorre stendere una lista per essere chiari, basterà qualche cenno. A parte la differenza (oserei dire "generazionale" il più delle volte) di quella schiera di gente che oscilla fra la critica e l'interesse per questo nuovo (relativamente) modo di giocare, e che talvolta si svela in commenti paternalistici nei confronti di chi "perde la ragione" di fronte ad un monitor, per quegli "stupidi giochini" (anche giudizio degradante); o che così ci "si rovina gli occhi" (critica peraltro suffragata da elementi oggettivi, vale a dire può anche darsi!!!); o di chi dichiara di "non capire" queste "forme" di divertimento, ecc., l'esempio più recente e forse anche più lampante, è quello della violenza eccessiva che li pervade, quindi la loro antieducatività, la loro potenzialità psicologica negativa, atta a sviluppare i lati peggiori dell'uomo che gioca e così via. Al riguardo, ho letto proprio qualche giorno fa un articolo su una rivista (ahimè lo ammetto, concorrente) che, dulcis in fundo, sottolineava questo aspetto.

Prescindendo dal fatto che alcune osservazioni negative potrebbero anche essere vere, mi chiedo che effetto possa fare a questo punto un articolo, magari frutto di un'attenta indagine specifica (compito, mi pare, estremamente adatto alla vostra rivista), sull'evidenziazione dei lati positivi dei videogiochi, della loro utilità, insomma di tutti quegli aspetti che sono stati dati forse un po' troppo per scontati.

Anche qui gli esempi non si contano. Guardiamo, per farne uno, quei giochi il cui genere si potrebbe definire "mentale", che tra l'altro più di tutti si prestano ad essere elogiati: gli adventure, i giochi di ruolo, di strategia, di simulazione, ecc. Non occorre essere psicologi per capire la loro importanza nella stimolazione e alimentazione della fantasia, nell'insegnamento a condurre tipo di ragionamento in un certo modo; schematico o più dinamico, sicuramente più aperto ed elastico. Ma rivalutiamo anche i tanto derisi sparatutto, che non avranno forse bisogno di un grosso dispendio di energie mentali, ma che sicuramente affinano prontezza, colpo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

● BMV, alias Marco Bill Vecchi, non è ancora tornato. Alle settimane bianche in posti senza neve ha preferito un viaggio in Africa. Ultimi dispacci dicono che è ospite di un villaggio che non è certo di e che sta campionando tutto il campionabile. La mole delle lettere giunta in redazione non poteva aspettare il ritorno di BMV e così ci siamo messi d'impegno e abbiamo smistato, come un buon vecchio articolo 3, la posta arrivata in redazione. Premiare la lettera del mese è stato difficile e alla fine la nostra scelta è caduta su un lettore che ha voluto parlare di violenza e videogiochi.

N.B: Quando BMV leggerà la vostra posta al rientro dal viaggio nel paese di Mory Kante e Salif Keita, state certi che sarà fiero di voi. Yeke Yeke.

d'occhio e riflessi.

Spesso (specialmente in macchina) mi è capitato di ringraziare il fatto di averli giocati... Può sembrare stupido, ma si arriva ad anticipare, quasi a prevenire certi imprevisti e comunque si affinano l'attenzione e la concentrazione. Infine tutta quella serie di giochi che non rientrano in una categoria specifica, ma che per la loro complessità, fantasia, originalità creano nel giocatore tutto un insieme di autoidentificazioni attive e passive che sebbene siano momentanee, sono comunque interessanti dal punto di vista persino della conoscenza delle proprie reazioni, a confronto magari con quelle di altri. La questione potrebbe anche apparire esagerata o fittizia; ma poiché il divertimento elettronico è probabilmente (anzi sicuramente) destinato ad occupare una grossa porzione di ciò che sarà tutta la concezione futura di gioco, ritengo sia utile farsene una giusta idee oggettiva.

Quindi rendiamo dignità a questo splendido genere di divertimento e incentiviamone la crescita quantitativa e soprattutto qualitativa! E non facciamoci tentare da quella tendenza distruttiva che boccia qualsiasi iniziativa che appaia nuova o peggio ancora rivoluzionaria, considerandola regressiva o addirittura avvilente. Onori e gloria ai videogiochi! (e ai videogiocatori!).

Andrea Pace, MILANO

Andrea si riferisce, tra gli altri, agli articoli apparsi recentemente sui quotidiani che parlavano di "videogiochi nazisti" e da questi allargavano il discorso a tutta la "categoria" dei videogiochi. Certo i "videogiochi nazisti" sono un fenomeno inquietante, ma non del mondo dei videogiochi, bensì della società tedesca che vive proprio in questo momento un ritorno dei movimenti filonazisti. Fare di ogni erba un fascio, cioè generalizzare, è un errore. Anche quando trattasi di videogiochi. Non possiamo quindi che essere d'accordo con i distinguo avanzati da Andrea. Anzi, siamo talmente d'accordo che lo nominiamo vincitore del premio per la migliore lettera del mese. Complimenti!
R.A.

GIVE PEACE A CHANCE

Videogiochissima K,
ti scrivo a carattere sociologico senza sputi o insulti perchè vorrei cercare di far finire i presenti e futuri scannamenti fra amighisti e Ataristi. Intanto anch'io come moltissimi mi sono messo a dover scegliere tra uno di questi due splendidi computer e inoltre mi piacerebbe che ci fosse più dialogo tra i videogiocatori italiani, da sempre in guerra tra loro.

Ammetto di essere un tipo volubile e quindi qualunque frase su qualsiasi rivista mi metteva in difficoltà di scelta: l'Atari costa 150-200 mila lire in meno, ma è molto criticato.e l'Amiga senza modulatore Tv non lo potevo usare. Poi l'Amiga è fortissimo nella musica, ma l'ST ha più utilizzazioni pratiche. In fondo si assomigliano e scegliere è stato difficile e i rivenditori che mi consigliavano secondo il loro interesse non mi sono stati di aiuto.

Ma perchè farsi venire l'ulcera gastrica per un computer? E se poi si cominciasse a produrre software solo per l'Archimedes?

Tutto può essere riassunto da una frase di Andrew Braybrook: "L'Atari St sta all'Amiga come lo Spectrum sta al C64" Metafora (!?!?n.d.r.) perfetta e ineguagliabile e ora, dopo aver acquistato da poco l'Amiga non mi vergogno a dire che in alternativa mi sarebbe piaciuto anche l'ST, che molti miei amici hanno. Ammettiamolo, nes-

NEL MESE DEL TORO

K6 è un numero da non perdere (come tutti quelli che l'hanno preceduto e tutti quelli che seguiranno).

Con il ritorno di Bill Vecchi, torna anche la rubrica della musica (oltre al titolare della posta).

E il futuro è ormai quasi tra noi. Leggerete degli ultimi sviluppi per CDI, CD ROM e per gli altri media interattivi. Ne abbiamo parlato con gli esperti.

Giochiamoci i Ruoli - un nostro redattore è rimasto rinchiuso per una settimana in una zona isolata della Brianza. Come è riuscito a non impazzire? Giocando ai Giochi di Ruolo su un mucchio di computer diversi. Leggerete la sua guida definitiva al genere.

Ingaggiare battaglia: uno speciale sui wargames, mentre altri collaboratori ci fanno il resoconto della loro settimana di studio sulle possibilità attuali e future delle simulazioni militari su computer ...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

suno lo aveva mai detto, forse perchè gli amighisti sono troppo snob per pensare agli altri e gli ataristi sono troppo impegnati a dimostrare la propria superiorità.

L'Amiga è bello, bellissimo ma anche l'ST non scherza.
Vi saluto, sperando che la mia luce di pace investa voi tutti, miei fratelli.

Alessandro Bresci,
SIGNA (FI)

TRATTATO DI PACE

Spettabile readazione di K
Finalmente una rivista che tiene fede al suo "titolo": è davvero un'ottima guida al divertimento elettronico e non si ferma al solo aspetto esteriore dei videogames. Siete sulla strada giusta, continuate così... capisco anche il "nome": siete davvero "K" volte (cioè 1024) meglio degli altri.

Bando ai (meritati) complimenti, passo al succo della mia lettera. Premetto che io sono un Atariano convinto (o Atarista?, non ho mai capito come si dice esattamente), ma vorrei approfittare di questo spazio per dire la mia sulla solita diatriba del "miglior computer del mondo".

"Un altro", direte voi. Ebbene sì! Da buon Atariano, me le sono sorbite tutte, dalla lotta VCS2600-Intellivision-Coleco a quella 800XL-C64 (e lo Spectrum l'hai dimenticato?, n.d.r.) ed ora quella ST-Amiga... visto che questa è (finalmente) una rivista obiettiva mi è sembrato arrivato il momento di fare un bel discorsetto a tutti quelli che ancora tengono accesa la polemica. Naturalmente mi riferisco a ST-Amiga, perché sull'800XL sarebbe tutta un'altra storia (mentre il 2600 si è fatto giustizia da sé, poiché non esistono più i suoi vecchi concorrenti).

Per rendere il tutto più divertente, immaginatevi un "dialogo" tra un (A)tariano e un (C)ommodorista...
(C) Noi abbiamo una grafica migliore. E 4096 colori.
(A) Ok, ma noi abbiamo un programma che ne fa vedere 512 contemporaneamente senza sfarfallii. Ora anche 4096 e fra un po' saranno 256.000!!!
(C) Va bene, ma a sonoro come state? Noi abbiamo lo stereo e il sintetizzatore incorporato.
(A) É vero, ma noi di serie le porte MIDI. Hai mai provato a giocare collegato ad una tastiera che to sforna una super colonna sonora?
(C) Beh tanto le Midi le possiamo comprare su un'interfaccia. E poi abbiamo un monitor solo...
(A) Basta comprare un Multisync... e con il Viking arriviamo a vedere un'intera pagina in formato A4.
(C) E la compatibilità IBM? Comprando una scheda noi emuliamo un AT. Il vostro è lento come una lumaca.
(A) Si, va bene, ma noi possiamo usare i dischetti da 3,5" in formato IBM senza problemi. E poi abbiamo il GEM, che è ottimo per lavorarci professionalmente.
(C) Ma il nostro drive memorizza 880Kb, mentre voi vi fermate a 720Kb, se non a 360Kb.
(A) Si ma il vostro è più lento...

E si potrebbe andare avanti all'infinito, magari aggiungendoci un MAC o un IBM. Ma vediamo di "dare i numeri" e fare un po' di conti. Un A500 costa quanto un 1040ST. Per 512k di meno c'è in più il suono stereo e una grafica più colorata. D'altro canto il GEM non è cosa da poco... e nemmeno le Midi. Ma adesso prendiamo un Compaq 386 con scheda grafica VGA, scheda joystick, mouse, scheda con uscite Midi e cosa abbiamo? Una macchina che si mangia a colazione ST e AMiga... peccato che costi 10 volte tanto. Se i soldi non sono un problema possiamo addirittura pensare a un MAC II. Qual'è il problema? Il software? Ormai si trova di tutto... Ma qual'è la parola "magica" che salta fuori? Ebbene sì, è proprio lei: SCHEDA Tutto quello che un computer ha di serie, l'altro lo può avere con schede d'espansione. E qui casca il com... cioè... l'asino (scusate la mia vena atariana stava prendendo il sopravvento). Il computer perfetto non esiste. E non pensate al CRAY ONE: oltre a costare parecchi miliardi, non sa nemmeno cosa sia un Pac-Man.

Quindi alla fine si scopre che i due tanto odiati nemici sono in realtà la stessa cosa. E allora che senso ha cercare di trovare il migliore? E poi, il migliore in base a che cosa, ai giochi? Beh, io non ne ho ancora visto uno che rendesse giustizia alla macchina sulla quale girava. Ad esempio, io adoro ELITE, ma anche quando ci saranno megapersonal a 128 bit, con 64 gigabyte e grafica da 10.000 per 10.000 pixel in 10000000000 di colori, ELITE rimarrà immutato nella sua sostanza, anche se sarà magari più bello graficamente o più veloce. A dire il vero, ho un programma che (a mio giudizio) vale da solo l'acquisto di un ST. Si chiama Fleet Street Publisher e non è esattamente uno Space Invaders.

Comunque, almeno in teoria, ognuno si compra il computer che gli è più congeniale, per cui tende a considerare il proprio come il miglior computer del mondo. In realtà chi "denigra" un altro computer è solo perché quello ha qualcosa in più del proprio. Comunque, invidiare (o denigrare) un altro computer non ha molto senso, piuttosto bisognerebbe tentare di fare delle analisi comparate costruttive. Ad esempio, anch'io dicevo che "l'ST è migliore dell'Amiga", ma in realtà ci sono alcune cose cdell'Amiga che mi piacerebbe avesse anche l'ST, ad esempio il suono stereo o i 4096 colori. Poi mi accorgo che non me ne farei niente: non serve per giocare (un gioco può benissimo essere una schifezza anche se ha una buona grafica o colonna sonora), non sono né un musicista (e infatti non uso le Midi dell'ST, per me potevano anche non esserci) (beh, male non fanno, n.d.r.) né un grafico pubblicitario, ma sono uno che il computer lo usa per fare tante cose, anche per giocare, ma soprattutto per programmare.

Io sostengo di avere "il computer migliore" per quello che ci devo fare, ma sosterrei la stessa cosa anche se avessi un Mac (magari!!!). Quindi è ora di stipulare un vero "trattato di pace tra i bit", e finirla con questa guerra fredda che non serve a nessuno. L'unica cosa è essere sicuri di comprarsi il computer adatto ai propri bisogni, e quello sarà il miglior computer: la maggior parte dei malintesi nasce dalla scarsa informazione.

Emanuele Bergamini,
Milano

Le lettere di Alessandro ed Emanuele, chiudono definitivamente un discorso che in realtà su K non si era ancora aperto: quello della polemica tra possessori di diversi computer. Non che siamo contrari alle polemiche, si sa

PROSA A 16 BIT

DE HISTORIA K capitolo 1
DREAMIGA (ovvero i sogni proibiti del mega direttore natural-globale di K)

Siamo a CALGARI 88 e X il mega direttore sta per iniziare una giornata un POW speciale. Era un DEFENDER OF THE CROWN e giornalmente andava verso BEYOND ICE PALACE per compiere il suo dovere al servizio dei videogiocatori.
All'improvviso, mentre si dirigeva la fini OUTRUN, mentre quella che lui credeva essere la POOLizia lo avvicinava.
In realtà era stato INTERCEPTOR da un gruppo terroristico di recensori del suo accerrimo nemico FERNANDEZ MUST DIE, scaltro recensore di sospette origini sudamericane.
Venne portato come un BARBARIAN al quartier generale S.D.I. (Sai Devo Interrogarti), dove fu sottoposto insieme ad altri HOSTAGES ad un lungo TEST DRIVE per scoprire dove aveva il VIRUS che lui nascondeva per la sopravvivenza della redazione e della TERRAMEX.
"SARRAY qui finchè la tua confessione non sarà meno NEBULUS" gli dissero i recensori con un forte accento paraguaiano.
Ma il direttore era in uno stato di

UNA LETTERA DI INSULTI O UN GIOCO?

Ciao K. Scrivo questa lettera alla vostra stupenda, fantastica, superlativa nonchè limpida rivista per evidenziare i suoi grandi pregi e i suoi seppur piccoli e pochi, difetti, ma cominciamo. La copertina fa schivare l'oscar, ed è degna di un commediografo. Le news, devo dirlo, fanno proprio pienamente risposta alla nostra sete di novità in ogni campo. I recensori sono indubbiamente delle persone serie alquanto competenti, e si vede che i voti sono dati a cagione di uno studio approfondito e serioso. Inoltre è evidente anche che voi siete sporti in avanti verso tutti noi, chi amighisti, chi ataristi. Concludendo, la vostra rivista fa voglia a tutte le altre del settore che vi vogliono imitare. Vi auguro inoltre di cuore di spaziarvi nel mercato, senza più verso il passato girarvi. A presto.
Luke 89 CORDENONS (PN)

Quale sarà il vero pensiero di Luke. Quello che traspare dalla lettura della lettera oppure quello che si nasconde nelle sole righe dispari? Un trucco vecchio ma efficace: inutile dire che la redazione spera che il pensiero di Luca sia quello in "versione integrale".

Ad ogni modo, Luke 89 ha mancato il premio per la Lettera del Mese per un soffio. Peccato.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARANOIA COMPLEX anche se aveva già preparato per la notte seguente una HUNT FOR RED OCTOBER (eppure siamo in Aprile!!!) Era infatti un maestro a KARATE KID II e aveva con se la famosa SWORD OF SODAN.
Prima dovette difendersi dall'assalto di un FALCON, appena ebbe rotto le inferriate della cella poi da un DOUBLE DRAGON, poi da un YBRIS, finchè non gli si mostrò davanti lo stesso FERNANDEZ.
"AAARGH! - disse- ma è un CYBERNOID! PLATOON!
Dopo essere caduto dal letto il direttore constatò finalmente che si trattava di un sogno, ma che avventura da STAR WARS!!

Federico Boschetti
CESENA

Caro KAPPA,
dal primo momento che ti ho visto, sono rimasta subito favorevolmente colpita da te. Ho detto: - AARGH! - ma la mia era un'espressione di compiacimento, non di paura.
Ho subito pensato a te come a un BARBARIAN, ma il tempo mi ha dato ragione: sei proprio il mio R-TYPE!
Sei più veloce di un F-A/18 INTERCEPTOR, più colorato di DRILLER, e quando fai le GUERRE STELLARI per dare un voto ai giochi che recensisci, mi sembri tanto il DIFENSORE DELLA CORONA!
MEGLIO MORTO CHE ALIENO! È il tuo motto quando parli di me e so, che in fondo in fondo, mi sei sempre fedele.
Come un GUARDIAN, controlli che tutto proceda bene e nessun VIRUS mi colga impreparata. Se come un MAESTRO DI SCACCHI che controlla ogni mossa prima di farla!
Anche quando facevo i PRIMI PASSI tu eri lì a controllarmi, a studiarmi e a consigliarmi le varie operazioni.
Vorrei fare con te un GEE BEE AIR RALLY, per trasportarti in qualche universo a te sconosciuto. Vorrei avere un MENACE con te, per risvegliare quel CAPTAIN BLOOD che è la tua seconda personalità.
Per me sei FRED FLINSTONES per la sua Marta, MICKEY MOUSE per la sua Minnie.
E spero che tu mi consideri la tua GIOVANNA D'ARCO.
Per te mi trasformerei in una FERRARI FORMULA 1, sfiderei tutti i TEST DRIVE del mondo; sarei la tua PINK PANTHER.
E quando poi, con l'andar del tempo, il nostro STAR TREK comincerà a veleggiare verso i lidi del tramonto, oltre il PURPLE SATURN DAY, ed io mi ritirerò dalle scene mondiali per lasciare posto ai miei eredi, solo allora potrò finalmente calmare questa PACMANIA, ANDRO' A PESCARE per distendermi insieme a te, fino al definitivo CRACK.
In uno ZOOM! di memoria mi espanderò oltre i limiti del possibile e ti regalerò tutto il mio amore!
La tua fedelissima AMIGA 500!!!
Paolo Di Maio, ASTI

Idea simpatica ma che, conoscendo i lettori, è meglio stroncare sul nascere. Non sfogliate i vostri annali di videogiochi o i database per scrivere altre "prose". Dedicatevi ai Cruciverba, piuttosto.

VINCI UN GIOCO PER IL TUO COMPUTER

Il "concorso" di Kappa in collaborazione con l'organizzazione di vendita per corrispondenza **LAGO-SOFT MAIL**, Via Napoleona 16, 22100 Como continua. La redazione di Kappa assegnerà, a suo insindacabile giudizio, un gioco alla LETTERA DEL MESE e al TRUCCO DEL MESE. Gli eventuali vincitori potranno scegliere tra uno dei seguenti giochi: **COSMIC PIRATE** per Amiga, **TOTAL ECLIPSE** per C64, **BARBARIAN II** per Atari ST, ZX Spectrum e Amstrad oppure un gioco di equivalente valore scelto tra quelli elencati nella pagina pubblicitaria del catalogo Soft Mail.
Non basta scrivere per vincere, ma se non scrivete non vincete... e il mese prossimo, per recuperare il premio di Marzo non assegnato per motivi tecnici, si raddoppia. Due giochi per la lettera, due giochi per il trucco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K ON THE ROAD A

MAELSTROM...

E' da tempo ormai che Mike Singleton scrive giochi, ma l'idea di pubblicarli lui stesso non l'ha mai attirato particolarmente. Qualche anno fa, creò la Maelstrom insieme a Hugh Batterbury e Malcom Hellom, che era prima di tutto una società di programmazione, che non escludeva però la possibilità di pubblicarlo da sé. Tuttavia, si resero conto molto in fretta che per pubblicare i giochi con successo era necessaria una prospettiva internazionale oltre a considerevoli risorse, così la Maelstrom decise di concentrarsi esclusivamente sullo sviluppo del software, lasciando la commercializzazione e la vendita alle case editrici.

I prodotti più recente usciti dalla scuderia Maelstrom sono le versioni per 8 bit di *War In Middle Earth*, richieste a Mike e al suo team dalla Melbourne House. L'azione di gioco è completamente diversa da quella del gioco per 16 bit: naturalmente, sui più "piccoli" computer a 8 bit, non c'era spazio per la grafica dettagliata al Livello Animazione, ma Mike Singleton ha pensato che aveva più senso che il giocatore non vedesse la posizione delle forze di Sauron: "Se ci pensate", spiega, "le versioni per 8 bit sono più realistiche: nel libro, Bibo ha solo un'idea di dove si trovino gli eserciti di Orcs ma non lo sa per certo finché il suo gruppo non incontra il nemico."

Dal quartier generale della Maelstrom, a Wirral, non è trapirata neanche una notizia sui loro progetti futuri, ma sappiamo che sono in cantiere un paio di giochi mega, fra cui *Star Lord*. Oltre al titolo non possiamo dirvi altro, tranne che possono prendervi parte fino a 30 giocatori, veri o simulati dal computer. Vi terremo informati nei mesi a venire: anche se Star Lord è ancora nella prima fase di progettazione, da quel poco che abbiamo visto, merita attenzione.

Mike ha studiato alcune nuove routine 3D, ma senza avere in mente uno scenario di gioco specifico, e un paio di demo ben fatti sono in attesa di essere incorporati in un prossimo titolo. Ha perfezionato una tecnica per produrre forme 3D solide che saettino sibilando sullo schermo con "effetto fanale", cioè gli oggetti vengono illuminati come dai fanali di un'automobile: man mano che si "avvicinano" al giocatore, vengono illuminati meglio. C'è poi un demo ad alta velocità con un paesaggio in 3D solido che aspetta uno scenario, e un gioco che potrebbe essere descritto come l'evoluzione di *Lords of Midnight* per ST e Amiga. Per rivelarvi gli altri particolari, dovremo aspettare il permesso delle case editrici per le quali lavora la Maelstrom...

I programmatori per 8-bit di *War In Middle Earth* della Maelstrom. A sinistra, Chris Pink, che ha scritto il codice per le versioni Spectrum e Amstrad e ha aiutato Paul Rowbotham nella parte grafica. A destra, Mike Lyons, per il quale la versione C64 di *WIME* è stato il primo grande lavoro di programmazione. La grafica per il C64 è stata curata da Andrew Elkerton.

...E ALLA GREMLIN

Per ben due anni (con una pausa di tre mesi) i programmatori interni della Gremlin hanno lavorato indefessamente sul loro ultimo prodotto per 16 bit, *Ramrod*. E sebbene le somiglianze con *Robocop* siano innegabili, bisogna ricordare che lo sprite è stato disegnato molto prima che il personaggio di Peter Weller apparisse sugli schermi cinematografici.

Nel gioco, impostato su quattro livelli "tech" a scorrimento verticale (Low-tech, high-tech, Aztec più uno impre-cisato), la missione del giocatore è quella di non far annoiare Ramrod. E come? Girovagando per il paesaggio e giocando a videogiochi - cos'altro?, e poi bevendo Pepsi, ascoltando musica, annientando alieni e cose simili. Toccando una console arcade parte un sotto-gioco che la Gremlin spera di associare al nome di qualche grande casa di software, come ad esempio la Sega. Al completamento di tutti i sotto-giochi di un livello, Ramrod sale su un mini-sottomarino che lo porta al livello successivo.

Per i fanatici delle statistiche, possiamo dire che il gioco occupa 450K per il codice sorgente, con oltre 1 Mega di dati grafici (senza contare i 128K per ognuno dei quattro sotto-giochi) e Ramrod in persona ha oltre 140 quadri di animazione. *Ramrod* apparirà prima in versione ST, seguita a ruota da quella per Amiga.

(Sinistra) Parte del non ancora completato livello Aztec, che utilizza disegni di autentici templi e statue. (Destra) Una selezione delle oltre 140 fasi di animazione di Ramrod.

Ramrod controlla dall'alto il paesaggio Low-tech. Notate gli altoparlanti per la musica e lo sprite demo dello Juggler vicino alla base dello schermo.

GIOCATORI INTELLIGENTI

Mike e suoi compagni della Maelstrom sono interessati a sviluppare l'elemento personalità nei giocatori controllati dal computer. Le sparatorie senza senso degli sparatutto, per quanto ben programmati, non fanno per loro. Mike ci spiega come la pensa sui computer giochi: "Innanzitutto, credo che dia più soddisfazione giocare contro degli avversari veri: che divertimento c'è a battere un computer? Si passa il tempo a giocare contro un algoritmo e finché non si vince si è frustrati, poi ci si annoia." Interviene Pete Barnett, Direttore della produzione e appassionato di *Archon*: "Giocare a scacchi col computer non è per niente divertente, a meno che non vogliate migliorare la vostra tecnica. Quando cominciate, sapete già quasi per certo che vincerà il computer, allora che gusto c'è? E se anche riuscite a vincere, non avete neanche la soddisfazione di prendere in giro quello che ha perso." Il gruppo sta quindi lavorando intensamente sullo sviluppo dell'elemento personalità nei giocatori computerizzati: "I giocatori controllati dal computer devono agire come persone non come macchine", continua Pete, "Un giocatore di scacchi artificiale che giochi come una persona renderà sicuramente il gioco più appassionante."

OK, di sparatutto nei prossimi mesi non si parla. E i giochi tipo Dungeons and Dragons? "Non mi prendono per niente", dice Mike, "perché non si vince mai." L'elemento strategia è alla base di tutti i giochi della Maelstrom ma, spiega Mike: "I nostri giochi non non rientrano in nessuna categoria, perché non ci piace rifare la stessa cosa due volte. 'Strategia senza lacrime' è forse il nostro motto: far gestire al computer elementi dinamici che non potrebbero esistere in un gioco con dadi e tavoliere." Forse come le orbite planetarie in *Star Lord*..., oops, questo non si può dire!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMMAGINAZIONE ALL. INTERPHASE

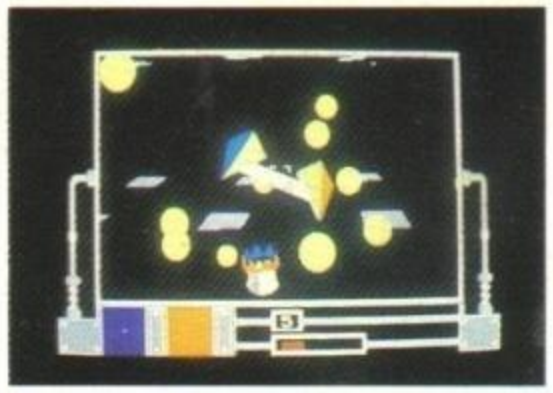
Confini fra realtà ed immaginazione. Siete pronti a seguirci in questo viaggio dove fantasia e realtà combaciano a tal punto di sembrare cosa unica? È il mondo di *Interphase*, il nuovo gioco della Imageworks che ha già sbalordito tutti quelli che l'hanno visto per la sua grafica in 3D solido straordinariamente veloce.

In K2 abbiamo parlato per la prima volta di questo gioco, che in origine si chiamava *Mainframe*. Le spettacolari routine grafiche del programmatore Adrian Stephens sono ora incorporate in un gioco.

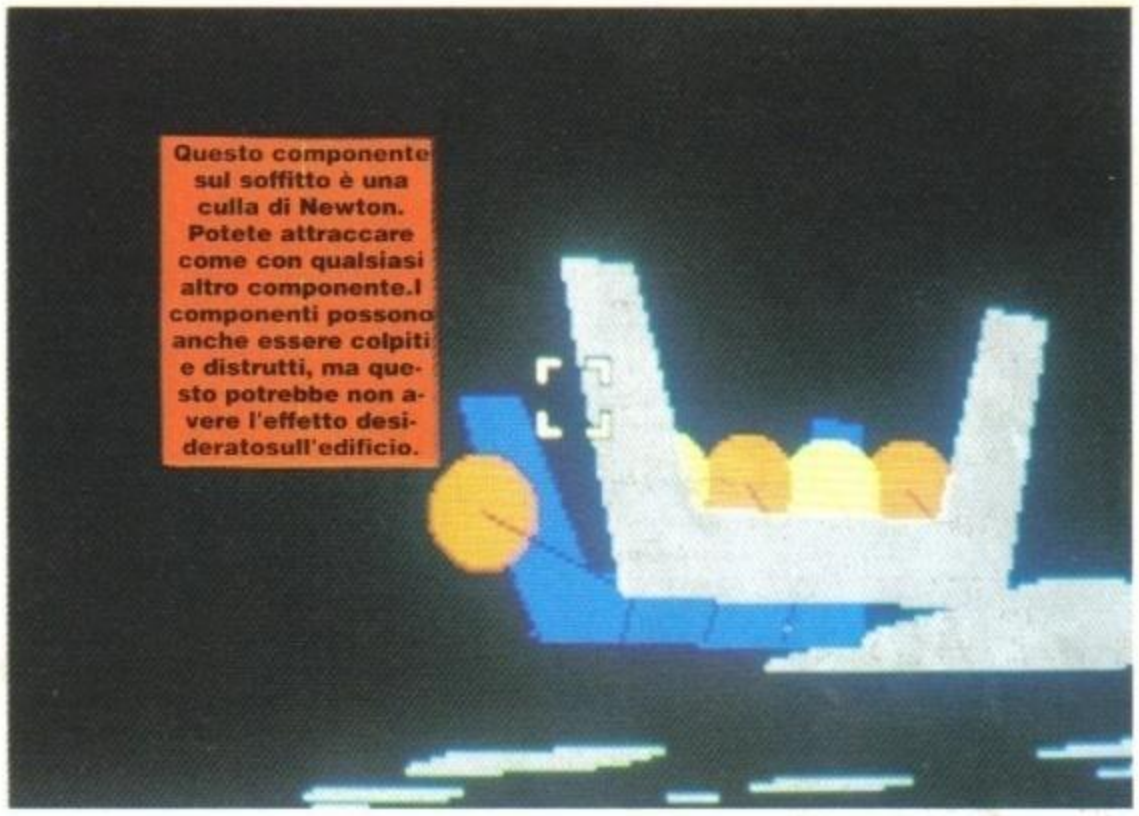
Poiché il gioco è molto astratto, è essenziale per capire cosa sta succedendo leggere la storia che c'è dietro. Il racconto non è ancora finito, ma ha tutte le carte per diventare un grande film. Ruota attorno a "piste di sogno", ossia registrazioni dei percorsi seguiti dal cervello durante intensi sogni ad occhi aperti. Tali piste possono poi essere fatte vedere e ascoltare ad altre persone, le quali vivranno tali esperienze oniriche come se fossero vere. Ci sono anche le versioni portatili - come una specie di Dream(Walk)man.

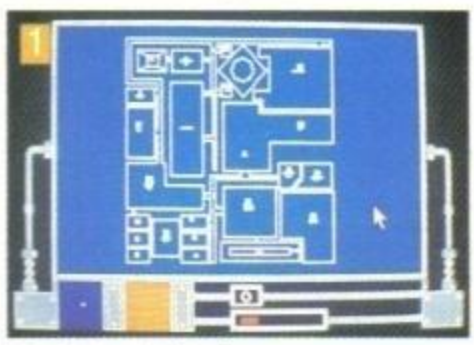
Il problema, però, è che le esperienze vissute sono così intense che diventano una specie di droga. Sono utilizzate anche per le pubblicità subliminali. Uno dei bambini allenati fin dalla nascita a registrare le piste di sogno, se ne rende conto e cerca di fare qualcosa.

Gli eventi culminano quando egli mette in funzione un'unità di piste di sogni bi-direzionale, per mezzo della quale può interagire con il computer dell'edificio dal quale sono trasmesse le piste. Cerca così di guidare, attraverso i sistemi di difesa dell'edificio, una complice che deve recuperare l'ultima registrazione di sogni effettuata dal ragazzo prima che questa getti tutto il mondo nel caos...



Il bacello in basso sullo schermo ha appena sganciato il caccia in primo piano, il quale è molto simile a un killer di virus da computer... e indovinate chi è il virus di questo computer! Se vi danno problemi, potete colpirli, provocando un'esplosione di sfere gialle a pieno schermo.

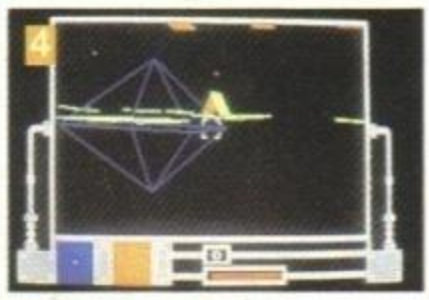




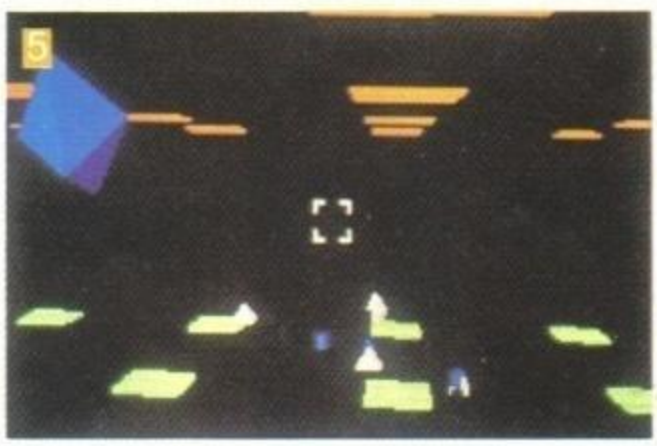
1. Questa è una piantina di una parte dell'edificio e dei suoi sistemi di difesa. La complice vi dirà quando ha bisogno di aiuto.

2. Lo zoom rivela molti particolari, ma è necessario un'esame ancora più ravvicinato.

3. Cliccando sull'icona della stanza di sicurezza apparirà il relativo componente presente nel gioco. Ora potete abbandonare la piantina e cercare di trovare il componente.

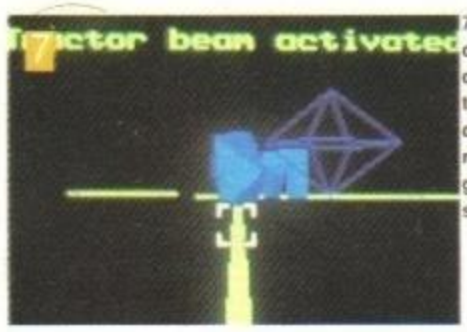


4. Ecco a cosa appartiene il componente, ma il fatto che se ne veda solo il contorno significa che il componente vero e proprio deve ancora essere trovato.

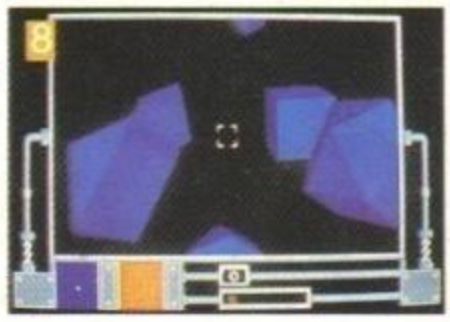


5. Ecco un componente sospeso in alto a sinistra sullo schermo. Come fare per metterlo in posizione?

6. Attivate il raggio di trazione e trascinate il componente al suo posto.



7. Posizionate correttamente il componente dentro il contorno: quando rilascerete il raggio, scivolerà al suo posto.



8. Una volta attivato il modo attracco, potrete attraccare con il componente e svelare l'enigma in esso contenuto. Questo ha sei poligoni rotanti che cambiano quando vengono colpiti. A seconda delle combinazioni, variano gli effetti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3D POOL ● Firebird

Continuando la moda attuale per i giochi del tavolo verde, la Firebird ha prodotto una simulazione di biliardo in 3D, che dovrà uscire in tutti i formati: Archimedes, BBC Electron ed MSX compresi.

Invece che la solita ripresa dall'alto, il tavolo e le palle si muovono in una prospettiva vera, permettendo ai giocatori di tirare da qualunque posizione naturale.

Il programma comprende un torneo ad eliminazione, in cui l'ultimo avversario affrontato è il Campione Europeo di Pool, 'Maltese' Joe Barbara. Se avete voglia di vedere come ve la cavereste con il Maltese, correte nei negozi verso metà aprile!

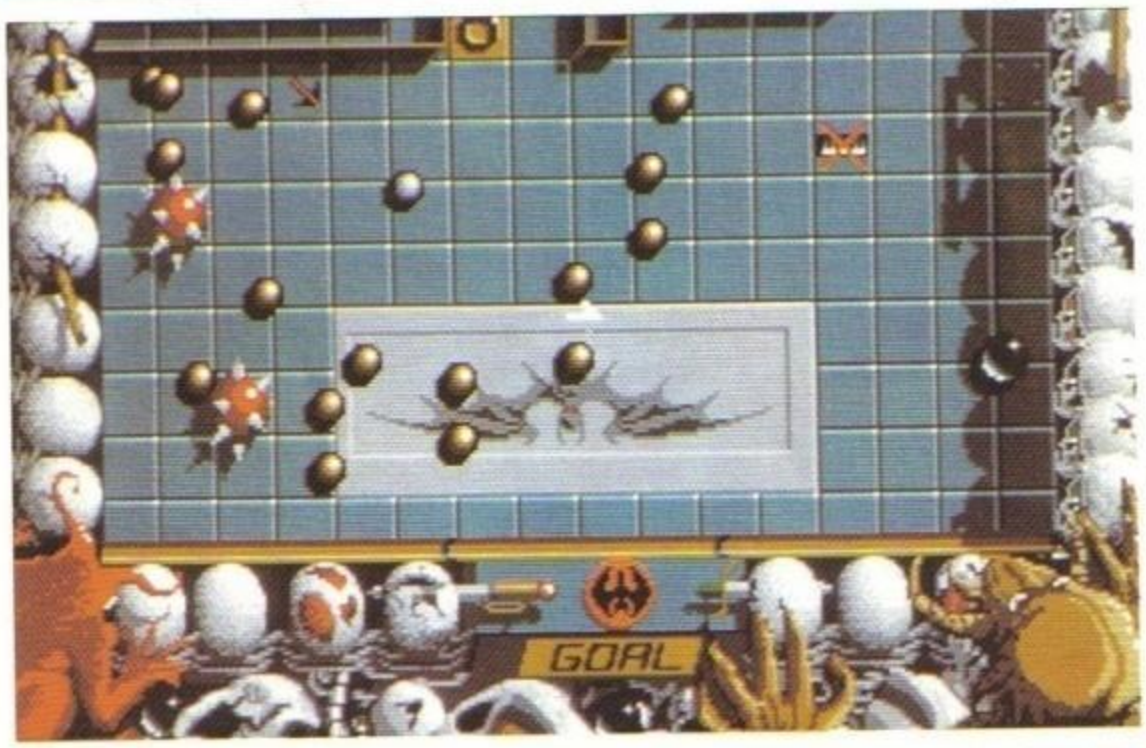
Archimedes - Il biliardo con una nuova prospettiva. Lo schermo delle versioni Amiga ed ST dovrebbe essere identico.

***Vindicators* sull'ST, con (foto piccola) un'occhiata alla versione Amstrad.**

VINDICATORS ● Tengen

La sotto etichetta della Domark, la Tengen, che si occupa esclusivamente di conversioni di coin-op Atari, è pronta a lanciare il suo primo titolo, *Vindicators*. Il gioco dovrebbe essere pubblicato contemporaneamente per tutti i formati, con a seguire la versione per PC.

PIOGGIA D' APRILE



BALLISTIX ● Psygnosis

Proprio quando sembrava che *Speedball* avesse il monopolio dei giochi di palla ad alta velocità, ecco arrivare *Ballistix* della Psyclapse a cercare di ristabilire l'equilibrio. Con una configurazione del tutto personalizzabile, un'azione di gioco esilarante e oltre 130 tipi di lanci, si presenta come un titolo che gli utenti Amiga ed ST non dovrebbero trascurare.

(Sinistra) *Ballistix*, un nuovo gioco di palla.

THE REAL GHOSTBUSTERS ● Activision

Avrete visto i cartoni animati, giocato i giocattoli e nel frattempo vi sarete chiesti cosa è accaduto a Dan Aykroyd. Ora, grazie all'Activision, potete diventare anche voi un vero acchiappafantasmi. Ma attenti ai fantasmi!

IN ARRIVO DALL'ACTIVISION

Le versioni Amiga di R-Type, SDI e Afterburner. RESTATE IN ASCOLTO.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAPERBOY AND GHOSTS 'N' GOBLINS

● Elite

Dopo qualche mese di silenzio, la Elite è pronta a riapparire sul mercato con le versioni per 16 bit dei suoi giochi per 8 bit più venduti, *Paperboy* e *Ghosts and Goblins*.

Dovrebbero uscire entrambe in questo mese: aspettatevi al più presto anche le recensioni complete. Per quel poco che abbiamo visto, i fan dei due coin-op avranno una bella sorpresa.

Una delle due conversioni zeppe d'azione delle Elite: *Ghost 'n' Goblins*.

FORGOTTEN WORLDS AND VIGILANTE

● Capcom

L'etichetta Capcom della US Gold continua il suo assalto sui coin-op giapponesi con *Forgotten Worlds* e *Vigilante*.

In *Forgotten Worlds*, due giocatori possono formare una squadra e combattere insieme in una serie di misteriosi e fantastici scenari, usando qualunque tipo di arma da fuoco pesante, acquistate lungo il percorso.

Il tema della lotta orientale viene rispolverato ancora una volta con *Vigilante*, in cui un esperto di arti marziali dal cuore affranto rischia la pelle attraversando le zone più malfamate di New York per salvare la sua amata.

Pubblicato per tutti i formati, *Vigilante* dovrebbe essere pronto per una recensione completa nel prossimo numero, seguito dappresso da *Forgotten Worlds*.

***Forgotten Worlds* - Due eroi dimenticati alla ricerca di qualcosa da colpire.**

***Vigilante* - Una banale discussione per il prezzo di un gelato.**

MILLENIUM 2.2

L'ultima volta che un grosso asteroide colpì la Terra, scomparvero i dinosauri. Nell'anno 2200 ne arriva uno destinato a spazzar via la razza umana. Tutto ciò che rimane dopo il cataclisma è una colonia di 100 superstiti sulla Luna. Una situazione tutt'altro che semplice per il capo della colonia. Nella veste del capo dovrete colonizzare, partendo da questa base, il sistema solare e sopravvivere a tutti i pericoli che presenta un universo ostile.

Allo scopo di espandere la colonia, si devono utilizzare sette settori della base: ricerca, produzione, energia, risorse, difesa, ponte di decollo e sistema di sostentamento. Il loro scopo è definito dai nomi stessi, ma

ST - L'unità di sostentamento produce capsule abitative per ospitare la popolazione in aumento. Il capellone in basso a sinistra è un mutante creato per abitare pianeti ostili.

la cosa essenziale è l'interazione fra i vari settori e le informazioni sempre crescenti che scoprirete man mano che procedete nel gioco.

Ad esempio, il centro di ricerca all'inizio è in grado di sviluppare solo progetti molto semplici, ma col procedere del gioco vengono messe a disposizione apparecchiature sempre più complesse e sofisticate. Per costruirle e farle funzionare avete bisogno di più risorse e dell'energia per farle funzionare. Poiché le risorse sono limitate, possono essere create altre colonie che le producano così da portare a termine i progetti. Dovrete addirittura estrarre minerali dagli asteroidi.

ST - La base lunare è più grande di qualunque colonia da voi creata. Il menu delle icone in alto vi permette di accedere a tutte le informazioni possibili sui pianeti, le navicelle, le colonie, il sistema solare e quello che sta accadendo.

Naturalmente la vostra esplorazione del sistema solare non procederà del tutto indisturbata. Catastrofi e minacce spaziali non vi daranno tregua. Gli schermi di difesa forniscono azioni sparatutto in 3D solido che vi faranno andare in tilt tanto sono frenetiche.

Di fronte a qualsiasi sconfitta, tuttavia, dovete perseverare, altrimenti la razza umana sarà sterminata. Già è costretta a mutazioni sgradevoli per poter colonizzare mondi inospitali!

La bellezza del gioco sta nel fatto che proprio quando sembra non ci sia più nulla da scoprire, succede qualcosa che capovolge tutta la situazione. Quasi ogni azione è controllata tramite icone e accompagnata da immagini grafiche suggestive ed attraenti.

Ancora una sola cosa da ricordare, un'informazione di cui un colonizzatore spaziale che si rispetti non può fare a meno.

ST - L'unità energetica installa nuovi pannelli solari grazie agli sviluppi nella ricerca e produzione di generatori più potenti.

CHICAGO 30'S ● US Gold

Viaggiate nel tempo fino alla Chicago del 1930, dove il potere è in mano alla mala e vige il proibizionismo. Il detective Eliot è sulle tracce di una partita di liquori e deve affrontare schiere di gangster che spuntano fuori dal nulla, sparando all'impazzata.

Programmato dalla casa di software spagnola Toposoft, *Chicago 30's* sarà presto disponibile nelle versioni per Amstrad, C64, Spectrum, ST e MSX.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUIDA SPERICOLATA, ANTI-DROGA E MORTE!

Dove potete trovare jukebox CD a forma di Cadillac rosa, cavallucci per bambini in guisa di elicotteri, giostre da Luna Park e innumerevoli nuove proposte arcade, se non alla 45∞Amusement Trade Exhibition International (ATEI) di Londra? E' per questo che abbiamo pensato di mandarci Andy Smith, ad indagare quali saranno le novità in fatto di coin-op nei prossimi mesi.

L'ATEI - tanto frastuono, caldo e trambusto. In effetti è come una normale fiera di computer, tranne che per la vasta gamma di meraviglie esposte e per il fatto che sia aperta ai soli operatori. Questo significa che la maggior parte di coloro che si accalcavano intorno alle macchine, in attesa di fare il giro di prova, erano distinti uomini d'affari.

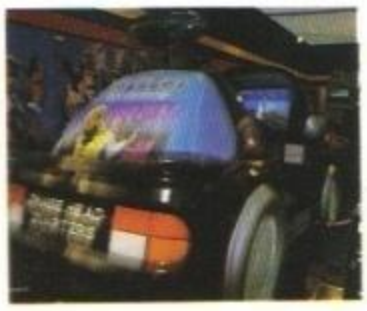
Lo stand dell'Atari era uno dei più affollati, dato che vi si presentava in prima mondiale un nuovo gioco: *Hard Drivin'*. Ci sono voluti tre anni per svilupparlo e, secondo l'Atari, è "il simulatore più realistico mai visto in una sala gioco". Ed è proprio questo l'aspetto più rivoluzionario della macchina: è stato concepito non tanto come gioco di guida, quanto come simulatore.

Saltate dentro, regolate l'altezza del sedile e siete pronti a partire. A meno che non sappiate già guidare, è meglio che vi affidiate alla trasmissione automatica, perché questo simulatore non ha soltanto i pedali standard dell'acceleratore e del freno: ha anche la frizione. E un cambio a quattro marce. Selezionate quindi il tipo di trasmissione, girate la chiavetta d'accensione sulla console che avete di fronte e il motore comincia a rombare.

A questo punto dovete decidere il tipo di corsa che desiderate fare: acrobatica o di velocità. Per farvi le ossa vi consigliamo la seconda, in cui dovete semplicemente seguire il percorso, evitando il traffico in arrivo e superando i veicoli più lenti, per raggiungere il punto di controllo successivo entro il tempo prefissato. Battete il record ed entrate nel "Challenge Lap": la macchina si ricorda il percorso e il tempo registrato dal miglior pilota fino a quel momento e ne fa il vostro avversario, in una sfida testa a testa.

Sfrecciare per un circuito ondulato in quella che sembra proprio un macchina vera (grazie alle vibrazioni del volante e del piantone dello sterzo quando guidate su percorsi accidentati e agli sballottamenti in ogni direzione quando la

La macchina Tritovision della Taito con *Operation Thunderbolt*.



Il cabinato con sedile di *Chase HQ* - vedere il mese scorso di K per la recensione.

Altre macchine animate, questa volta *Metal Hawk* della Namco.

***Tetris*, il gioco K-Classico sviluppato in Russia, entra nelle sale giochi con una superba macchina per due giocatori simultanei. Questo gioco ha molte cose a suo favore - crea gioco-dipendenza! (Foto piccola) Per dimostrarvi che è veramente una macchina da bar.**

Il cabinato di *Hard Drivin'* dell'Atari. La versione ha un monitor soprastante per consentire ad altri di guardare mentre guidate.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

macchina comincia a ribaltarsi) è già fin troppo eccitante, ma se volete veramente provare un'emozione mozzafiato, dovete scegliere l'opzione acrobatica. Si tratta sempre di una corsa contro il tempo, in cui dovete evitare le altre macchine, ma qui ci sono alcuni ostacoli allucinanti da superare. Il primo è un salto su un ponte (alla Blues Brothers) in cui dovete mantenere assolutamente una determinata velocità non solo per superare la breccia, ma anche per evitare di scontrarvi, atterrando dall'altra parte, con un bel paraurti. Poi, vi aspetta uno sbalorditivo anello

***Hard Drivin'* - sul percorso acrobatico. Mettete la marcia giusta e fate in modo di accelerare al momento appropriato.quando entrate nel loop - o cadrete a ruote all' aria.**

verticale a 360° dove dovrete ridurre la velocità se volete evitare di cadere dal soffitto! Infine dovrete girare attorno ad una scarpata, per raggiungere finalmente il punto di controllo e guadagnare del tempo supplementare.

L'Atari non tesse solo le proprie lodi quando afferma che questo gioco "è la cosa che più si avvicina alla guida, senza esserlo": è proprio così! Forse dovrete pagare un po' più del solito per fare un giro, ma vale ben i suoi soldi, e, comunque, si spera che la versione compatta con sedile che seguirà sarà un po' meno costosa.

***Narc* della Williams (un ritorno della casa americana.normalmente associata ai flipper). Voi siete in mezzo alla strada e state sparando a un delinquente con il vostro mitra.**

L'Atari non ha tenuto in pugno tutti i visitatori della fiera: c'erano una marea di altri giochi che entusiasmavano la folla, tra cui *Narc* della Williams. E' curioso, ma questa macchina antidroga (il motto 'Dite no alla droga' è stampato su tutta la cabina) è uno sparatutto a scorrimento orizzontale violento e assetato di sangue.

I giocatori (uno o due) si calano nel ruolo di Max Force e di Hit Man e hanno il compito di stroncare il narco-traffico organizzato dalla K.R.A.K. Ognuno di loro è quindi armato di due mitragliatrici e di un pugno di razzi, da puntare contro le orde di delinquenti che schizzano sullo schermo da ogni direzione. Una piccola cartina in alto sullo schermo indica quanto sono distanti dal covo attuale del capo della gang. Una volta eliminato il boss, devono passare all'avversario successivo, ancora più spietato. Durante il gioco, i cattivi uccisi lasciano cadere quello che hanno addosso, denaro o (più facile!) pacchetti di droga, che devono essere raccolti per avere in cambio i punti bonus alla fine del round.

Lo schermo di *Narc* è grandioso, soprattutto perché, oltre ai processori custom, la Williams ha utilizzato un processore di segnali grafici 34010 a 32 bit della Texas Instruments, che produce un'immagine di qualità molto vicina a quella di una foto. Tuttavia, per quanto il gioco possa avere una grafica fantastica e un messaggio da trasmettere, come sparatutto non è un gran che.

La Williams comunica il messaggio.

Un certo interesse allo stand dell'Atari l'ha suscitato anche la versione coin-op di *Tetris*, il gioco a incastri programmato in Russia. Se al tempo l'avevate comprato, lo ricorderete sicuramente, perché è uno di quei giochi straordinariamente semplici ma così terribilmente irresistibili che, una volta cominciato a giocare, è praticamente impossibile smettere. E come si presta bene alla formula coin-op!

Il gioco si suddivide in vari round, nei quali progredite se riuscite ad accatastare i pezzi che cadono dall'alto in modo da formare un determinato numero di file orizzontali. Non esiste alcun limite di tempo, però, man mano che si procede nei round, i pezzi cadono a una velocità sempre maggiore: se si ammucchiano fino a raggiungere la sommità dello schermo, il gioco finisce. I giocatori esperti di *Tetris* non dovrebbero farsi scappare l'occasione di giocarvi su uno dei coin-op della loro sala giochi, strabiliando gli astanti con la propria abilità a maneggiare una macchina (almeno per loro) così bizzarra e aliena!

Anche la Taito era presente in forza, sfoggiando la sua versione con sedile di *Chase HQ* e, soprattutto, *Operation Thunderbolt*, il seguito di quell'enorme successo che è stato *Operation Wolf*, convertito ottimamente per home computer dalla Ocean. Come potete immaginare, la vena è molto simile a quella di *Op Wolf*, ma cambiano i nemici e lo scenario. Bisogna infatti combattere contro quelli che hanno tutto l'aspetto di terroristi mediorientali, e i due giocatori possono sparare contemporaneamente al nemico, con loro grande gioia. Per il resto, la storia è sempre la stessa: distruggere un numero determinato di cattivi, raccogliere le munizioni extra e le bombe a razzo ed evitare di farsi colpire. Un'azione sparatutto eccezionale, tanto più divertente ora che potete giocare in due.

Quanto al resto, il mighore era *Winning Run* della Namco, un gioco a sedile basato sulle gare di Formula Uno, con veduta in soggettiva, dotato di un giro di prova per stabilire la vostra posizione sulla griglia di partenza prima di lanciarvi nel Gran Premio. Roba incredibile, resa tanto più sconvolgente dalla animatissima cabina. Della Namco è anche *Metal Hawk*, un elicottero sparatutto, visto dall'alto, molto tosto e che si annuncia del tutto irresistibile. Il 45°ATEI ha preannunciato un futuro luminoso per quanto riguarda i giochi arcade. I monitor a 26 pollici sono comparsi su una varietà di giochi, e se i produttori continuano a saltar fuori con giochi come *Hard Drivin'* e *Narc*, in futuro non potrete più passare davanti a una macchina arcade e dire "Beh, sarà la solita roba!"

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74
® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Aegis, Cinemaware, EA, Firebird, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

ACCESSORI	
Copritastiera A500	25.000
Final cartdrige III	110.000
Flicker master	29.000
Game card PC/Konix	49.000
Joy. Navigator	39.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 1 Apple/PC	55.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. Wico Apple/PC	65.000
Joy. 500XJ Apple/PC	59.000
Copri mouse	20.000
Porta mouse	12.500
Tappetino mouse	22.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

LIBRI/HINTS & TIPS	
Alternate city specificare 8/16 bit	18.000
Bard's tale I	22.500
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Black cauldron	18.000
Deathlord	19.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Graphic adv.creator	7.500
Mars saga	19.000
Might & Magic	25.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sentinel worlds	25.000
Starflight	25.000
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500

AMIGA	
Amiga Gold Hits	29.000
Ballistix	29.000
Barbarian II	telef.
Batman	29.000
Battlechess	49.000
California games	25.000
Carrier command	49.000
Chronoquest	65.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Custodian	25.000
Dragon's lair (1Mb)	75.000
Driller (tutto italiano)	59.000
Dungeon master1Mb	59.000
Elite	45.000
Emmanuelle	39.000
F16 Falcon	59.000
Fish	45.000
Gauntlet II	25.000
Heroes of the lance	49.000

Hint disks	*telef.*
Hybris	55.000
Kennedy approach	59.000
I.S. Sphere	49.000
I Ludicrus	29.000
Italy 90 soccer	39.000
Jet & Japan bundle	110.000
Joan of arc	25.000
Led storm	25.000
Legend of the sword	45.000
Lords of Rising Sun	telef.
Murder on Atlantic	59.000
Neuromancer	telef.
Operation wolf	39.000
Pioneer plague	59.000
Populous	telef.
Rebel..Chickamauga	99.000
Rocket Ranger	59.000
Roger Rabbit	69.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Sex vixens in space	55.000
Starglider II	49.000
Super Hang-On	49.000
Sword of Sodan	69.000
TV sport football	59.000
UMS	45.000
UMS scenery 1 o 2	19.000
Willow	59.000
Zak McKracken	59.000
Zany golf	59.000

CBM 64/128 CASS.	
Barbarian II	18.000
Batman	18.000
Defender ... crown	12.000
Dragon ninja	15.000
Dynamic duo	15.000
Exploding fist+	15.000
Fast break	22.000
G.I.Hero	15.000
Grand Prix Circuit	22.000
I.S. Sphere	18.000
Italy 90 soccer	18.000
Led storm	15.000
Microprose soccer	39.000
Pasteman pat	5.000
Rack'em	22.000
R-Type	18.000
Robocop	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
Serve & volley	22.000
Sport's world '88	18.000
Star Trek	telef.
Superman man of...	18.000
Taito coin-op hits	18.000
The in crowd	29.000
Thunder blade	15.000
Times of lore	18.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Wec Les Mans	18.000

CBM 64/128 DISCO	
Adv.dungeon&dragons tel.	
Barbarian II	25.000
Defender ... crown	15.000
Dragon ninja	18.000
Dynamic duo	20.000
Exploding fist+	18.000
Ferrari F1	telef.
Fish	29.000
I.S. S.phere	25.000
InfoComics	*telef.*
taly 90 soccer	25.000
Led storm	15.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microprose soccer	49.000
Neuromancer	39.000
One on one II	29.000
Powerplay hockey	29.000
Rack'em	29.000
Robocop	21.000
Rocket Ranger	39.000
Roger Rabbit	telef.
S.E.U.C.K.	35.000
Serve & volley	29.000
Sport's world '88	25.000
Star trek	telef.
T.K.O.	29.000
Taito coin-op hits	39.000
The bard's tale III	35.000
The deep	15.000
The in crowd	39.000
Thunderblade	15.000
Times of lore	25.000
Total eclipse (ITA)	20.000
Ultima V	49.000
Wasteland	39.000
Wec Les Mans	21.000
WWF Wrestling	*telef.*
Zak McKracken	39.000

AMSTRAD 464 CASS.	
Adv.dungeon&dragons tel.	
Afterburner	18.000
Dragon ninja	18.000
Dynamic duo	15.000
European 5-a-side	5.000
Gunship	29.000
Olympic challenge	18.000
Pasteman pat	5.000
Rambo III	18.000
Robocop	18.000
R-type	18.000
Samurai warrior	18.000
Savage	18.000
Strip poker II plus	18.000
Superman man of...	18.000
The in crowd	29.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Versioni su disco	*telef.*

MS-DOS 3"	
Flight simulator 3.0	99.000
Grand Prix Circuit	59.000
Impossible miss. II	29.000
PHM Pegasus	59.000
Strikefleet	59.000
Summer edition	29.000
The Bard's tale II	49.000

MS-DOS 5"	
Dark side	39.000
Driller	39.000
F16 Combat pilot	55.000
F19 Stealth fighter	79.000
Flight simulator 3.0	99.000
Grand Prix Circuit	59.000
Legend of the sword	45.000
One on One II	49.000
Patton vs Rommel	49.000
Red October	75.000
Sentinel worlds	49.000
Serve & volley	59.000
Ultima V	59.000
UMS	59.000
Wasteland	59.000
Willow	69.000
Zany golf	49.000

MS-DOS 3" & 5"	
Adv.dungeon&dragons tel.	
Chessmaster 2100	79.000
Defender ... crown	59.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
Gold rush	69.000
King quest IV	69.000
Rocket Ranger	59.000
Roger Rabbit	69.000

ATARI ST	
Barbarian II	39.000
Captain Fizz	29.000
Carrier command	49.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Crazy cars II	39.000
Custodian	29.000
Driller (italiano)	49.000
Elite	39.000
Empire	49.000
F16 Falcon	59.000
Flying shark	39.000
Galdregon's domain	39.000
Gold rush	69.000
Heroes of the lance	39.000
Kennedy approach	59.000
King quest IV	69.000
Joan of arc	29.000
Leisure suit Larry II	59.000
Manhunter N.Y.	59.000
Menace	39.000
Police quest II	69.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Star Trek	39.000
Starglider II	39.000
Thunder blade	29.000
Zany golf	59.000

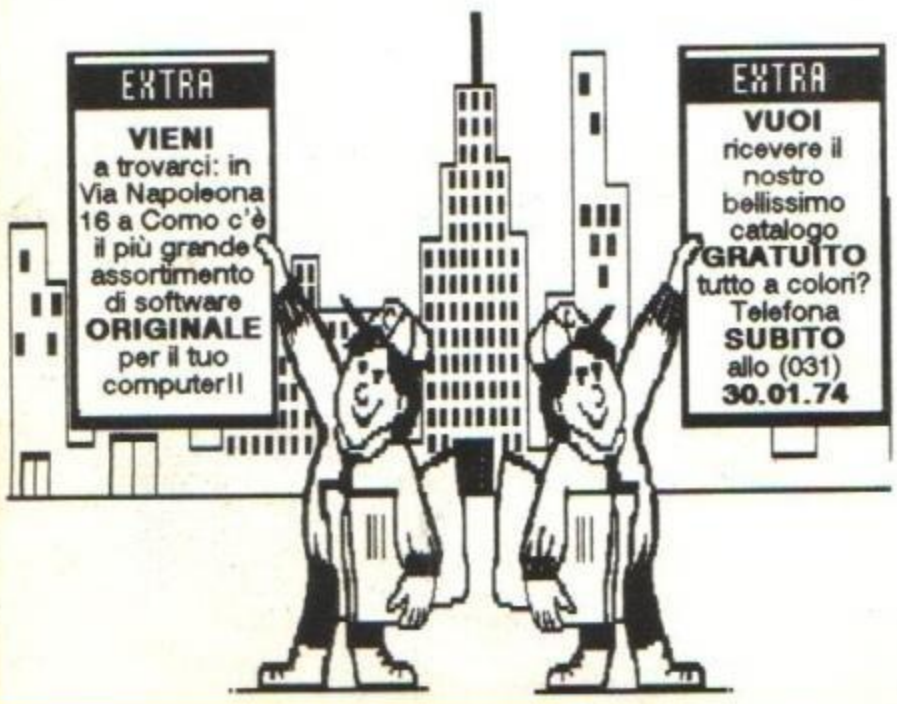
SPECTRUM 48K CASS.	
Barbarian II	18.000
Dragon ninja	18.000
E. Huges soccer	18.000
Exploding fist+	15.000
Gold silver bronze	29.000
Last ninja II	25.000
Operation wolf	18.000
Pasteman pat	5.000
Robocop	18.000
Savage	18.000
Rex	18.000
Shoot out	18.000
The in crowd	29.000
Total eclipse (ita)	15.000
Virus	18.000
War in middle earth	18.000

MSX CASS.	
After burner	18.000
Ace of aces	7.500
California games	12.000
Crazy cars (cart.)	59.000
Flight simul. II (cart.)	59.000
Operation wolf	15.000
Outrun	15.000
Pac land	15.000
Rambo III	15.000
Robocop	18.000
Wec Le Mans	18.000

MACINTOSH	
Arazok's tomb	49.000
Corruption	45.000
F16 Falcon 2.0	99.000
Pirates!	99.000
UMS & scenery	telef.
Zork Zero	85.000

APPLE II GS	
Dungeon M. (1Mb)	69.000
Gauntlet	79.000
King of Chicago	79.000
Last ninja	69.000
Marble madness	69.000
Manhunter N. Y.	75.000

APPLE II	
Corruption	35.000
Platoon	49.000
Roger Rabbit	69.000
Strikefleet	69.000
Wasteland	69.000



Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
TAITO COIN-OP HITS	C	C-64	18000
THUNDER BLADE	C	C-64	15000

K — Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.20.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT. 38000

☒ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Addebitate l'importo sulla mia ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____

Cognome e nome CANTAMESSA FAUSTO
Indirizzo VIA STURA Nr. 8
CAP _____ Città S CROCE di CERVASCA Prov. CN Tel. 46333

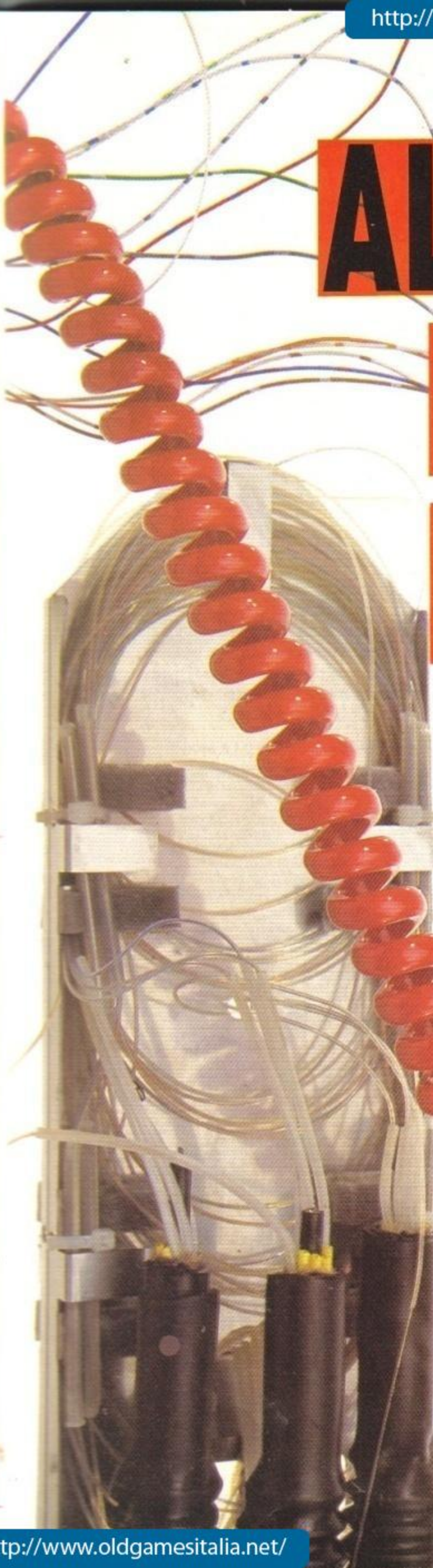
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALLE PRESE COI MUG

Un uomo che ha passato molte notti seduto davanti al suo computer, mentre la bolletta del telefono saliva alle stelle, contempla il futuro dei giochi multi-utente (Multi-User Games o MUG) via modem e la gara in atto fra giocatori e programmatori di giochi. Il suo vero nome rimane un segreto, ma Zog (perché è di lui che si tratta) conosce bene le prigioni sotterranee. Ha raggiunto il tanto agognato status di dio in Gods, uno dei più famosi giochi derivati da MUD...



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Con l'incremento delle capacità dei computer e la riduzione dei prezzi, stanno crescendo rapidamente sia le possibilità di modellazione offerte dai giochi multi-utente sia il grado di realismo da essi raggiunto.

Con l'aumento della velocità dei processori, i programmatori possono ora permettersi di abbandonare il linguaggio assembler, che era necessario per ottenere un'alta velocità di risposta, e cominciare ad usare linguaggi più avanzati, che, oltre ad offrire una maggiore portabilità, riducono anche i tempi di sviluppo. Il problema principale per i programmatori di MUG è che gli utenti si aspettano sempre una risposta immediata ai loro input, come in qualunque sistema che operi in tempo reale. È stato dimostrato che gli utenti hanno una sorta di bisogno psicologico di ottenere subito una risposta, sia pur solo un eco del testo appena digitato. Di fronte a un lungo ritardo si sentono impotenti e in un certo senso trascurati e abbandonano presto il programma.

Grazie anche al progresso degli strumenti di software, i creatori di giochi possono ora avvalersi di potenti compilatori che producono un codice ottimizzato e, non dovendo preoccuparsi più tanto della velocità, possono concentrarsi maggiormente sui compiti e sulle funzioni che saranno offerti dal gioco.

Oggi sono cambiati sia il costo che la potenza dell'hardware e per far girare un MUG non servono più gli enormi mainframe o i mini computer di un'università: basta un micro dotato di una scheda speciale, o un'unità multiplexer, che permetta il collegamento con vari modem e quindi con varie linee telefoniche. "Eh, ma questo micro non sarà un po' troppo per le mie possibilità?", vi chiederete. Anch'io all'inizio avevo dei dubbi, ma sono stati dissipati l'ottobre scorso, quando ho visto Zone. Ora posso guardarvi fisso... nel terminale e dirvi onestamente che questo gioco alquanto movimentato riesce a girare anche su un clone di un QL!

I multiplexer hanno il compito di gestire i modem di un MUG, rimediando ad esempio alla confusione che può essere generata da una linea che cade, e svolgendo in generale compiti enormemente servili. Si può anche convincerli, con un po' di impegno, a diventare ancora più intelligenti. Questo diventa particolarmente utile quando allo stesso multiplexer è collegato più di un gioco: il vantaggio immediato per gli utenti è che hanno più possibilità di decidere come spendere il proprio denaro, dato che ogni gioco presenta un'atmosfera e uno stile di gioco diversi. Sono possibili anche le comunicazioni fra giochi diversi: un giocatore di un gioco alza la cornetta e fa un numero e qualcun' altro, in un altro gioco, sente improvvisamente squillare il telefono...

La funzione di un multiplexer, ossia quella di commutare diverse linee telefoniche su diversi giochi, permette anche di ovviare ad alcune delle limitazioni che attualmente rallentano la velocità dei giochi. Se un singolo MUG può gestire un massimo di 8 giocatori senza cominciare a rallentare sensibilmente, basta collegare un'altra unità, ed ecco fatto! Ora, se avete abbastanza linee telefoniche, potete arrivare fino a 16 giocatori. Ogni giocatore però potrà incontrare però in quel gioco solo gli altri 7 giocatori.

LIMITI DI MEMORIA

In questo periodo ci sarà anche una carenza a livello mondiale di chip di memoria, ma i limiti imposti sui giochi multi-utente dalla memoria dei computer si stanno riducendo. Una volta i giochi memorizzavano tutte le descrizioni degli ambienti su dischetto a causa delle limitazioni di spazio, ma l'accesso al disco è un processo terribilmente lento se paragonato a quello alla memoria. Provate solo a immaginare cosa succederebbe se 32 persone o anche più si muovessero contemporaneamente verso una nuova locazione e se ogni descrizione di locazione richiedesse almeno un accesso al disco: la risposta al vostro semplice comando "Nord" impiegherebbe un secolo ad arrivare!

Giocare un MUG del genere (una volta che è in ritardo, resta in ritardo) è come cercare di muoversi nelle sabbie mobili. È estremamente frustrante per lo spazio di tempo che intercorre fra il comando e la risposta, tanto che se date un comando in anticipo e fate un errore, potreste trovarvi nei guai. Di solito, viene scritto una speciale parte di codice, chiamato Watchdog (cane da guardia, n.d.r.), che tiene d'occhio il resto del programma e se per un certo lasso di tempo non avviene niente, suppone che il gioco sia entrato in un loop infinito e lo interrompe. Quando i tempi di risposta sono troppo lenti, Watchdog può fermare questa "tortura" nel modo più semplice possibile... magari proprio quando avevate guadagnato migliaia di punti e non vi eravate ancora decisi a salvare il vostro nuovo punteggio!

Oggigiorno è disponibile una grande quantità di memoria ed è quindi possibile cominciare a modellare i mondi più dettagliatamente, sviluppando complessi modelli di realtà simulata e di processi continui che aggiungono il realismo, per quanto distorto, che fa presa sul pubblico. Se, ad esempio, un gioco deve modellare situazioni atmosferiche per accrescere il realismo oppure per creare un enigma che si potrà risolvere solo quando il livello del fiume sarà basso, allora può essere più interessante costruire un sistema climatico piuttosto che lasciar stabilire il livello del fiume da un generatore di numeri casuali. In questo modo, fra l'altro, i giocatori si sentono padroni della situazione più di quanto non accadrebbe se il tutto fosse deciso semplicemente da un tiro di dadi computerizzati. E così, vi costruite il vostro clima, coi venti e tutto il resto, e consentite al giocatore di usare uno o due incantesimi per influenzarlo. Anche la decisione di dove e quando lanciare gli incantesimi può essere in sé un enigma che i giocatori devono cercare di risolvere...

Un effetto ben modellato può evitare degli errori di interazione fra le altre parti del gioco, ma di solito il programmatore scopre che ci sono ancora alcune parti del programma che hanno creano più problemi di quanti ne risolvano e vanno quindi modificate per farle funzionare.

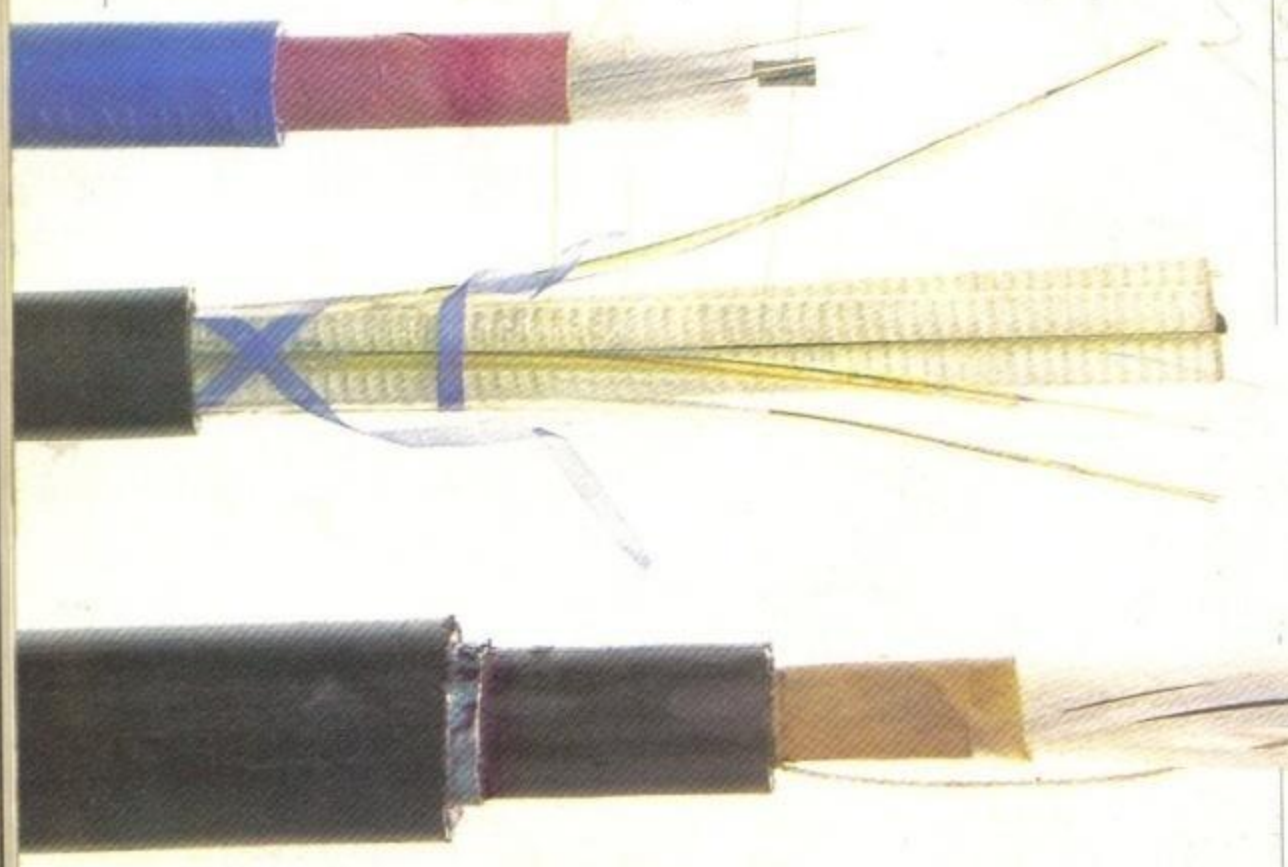
GIOCANDO SOTTO LA PIOGGIA...

Ma torniamo al clima. La pioggia non è una cattiva idea: inserite la descrizione di un acquazzone in tutte le locazioni che corrispondono a luoghi all'aperto e dite ai giocatori che si trovano all'esterno (senza ombrello) che si bagneranno. Non dimenticate di inserire le linee di codice che impediscono ai fiammiferi di accendersi e rendono illeggibile la cartina geografica se si bagnano. Ma se ora cala la temperatura e si mette a nevicare, cosa fate? Il terreno è ricoperto di neve che può scomparire solo sciogliendosi e le persone e i mostri vi lasciano le impronte. Oppure, cosa succederà se piove per 40 giorni e 40 notti? Il programmatore supporrà che l'acqua viene assorbita tutta dal terreno e modellerà i fiumi come qualcosa di separato, oppure cercherà di crearli dai letti prosciugati sui quali scorre l'acqua piovana? Sarà in grado di gestire le inondazioni?

Nonostante (o forse proprio per) questi problemi, un gran numero di programmatori di giochi sono molto attirati da questo continuo giocare con le tecniche di modellazione, che, se non viene trascurata nessuna delle possibilità esistenti, possono offrire ai giocatori molte ore di dati prima che il gioco diventi ripetitivo.

SVILUPPI FUTURI

Grazie alla memoria e alla potenza di elaborazione maggiori, un gioco è sempre più in grado di gestire "on line" un numero maggiore di giocatori per volta. Anche le apparecchiature a disposizione degli utenti stanno diventando più sofisticate e sono sempre più comuni i modem che utilizzano una commutazione intelligente delle velocità a seconda della qualità della linea in un dato momento (sebbene funzionino soltanto se sono così predisposti entrambi i capi della linea telefonica). Questo è un vantaggio per tutti i giocatori di un



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN ALTRO PARERE

Itinerant reviewer and experienced player of Multi-User Games **Phil South** gets his oar in:

Shades Shades e MUD sono stati, per quanto ne so, i primi giochi multi-utente e, secondo alcuni, i migliori. Sicuramente sono i primi che la maggior parte dei giocatori prova ad usare, in parte grazie al fatto che sono i piu conosciuti e pubblicizzati.

MUD ha un qualcosa di antico, di epico ed un forte senso di tradizione perche i giocatori piu esperti lo giocano da circa tre anni. Oggi, se sei un novellino, hai qualche speranza in piu di non venire annientato dai piu forti come avveniva in passato. Shades e piu recente, in un certo senso piu eccitante e i giocatori sono molto piu simpatici e... pervertiti. "Pervertiti?", vi sento gia esclamare. Ebbene si: infatti si può scegliere il sesso in cui presentarsi nel gioco. E curioso il fatto che, con la possibilita di scelta, i maschi scelgono di essere femmine e viceversa: non parliamo di cosa succede con le opzioni BACIARE <nome del giocatore> e COCCOLARE <nome del giocatore>... Un divertimento innocente, certo, ma se ci pensate, prima o poi avremo in giro un piccolo esercito di macho che amano farsi baciare e coccolare da altri macho! Si, gente, abbiamo proprio di che fare con dei travestimenti incrociati su computer.

PROCEDURE PARALLELE

Steve Cooke, il curatore della rubrica d'avventura della rivista ACE, ci offre una serie di riflessioni sul futuro MUG:

I produttori tradizionali di giochi d'avventura stanno investendo attualmente molto tempo e denaro nella ricerca di nuovi "driver" di personaggi interattivi (Level 9) e di elementi di giochi di ruolo (Infocom, Origin, ecc.). I MUG, invece, tutto questo l'hanno già per "natura". Hanno già personaggi interattivi: i giocatori umani. E per di più, vantano attributi individuali che nessuna creatura RPG riuscirà ad offrire nell'immediato futuro. I MUG potrebbero, hardware permettendo, dominare il campo dei giochi fantasy adventure in un futuro non troppo lontano.

Diversamente dalla sua controparte per i giochi mono-utente, il programmatore di MUG riesce a concentrarsi soprattutto sullo sviluppo degli ambienti e sui comandi di sistema. Sebbene i MUG abbiano offerto l'interazione come attrazione principale, sono rimasti indietro rispetto ai giochi d'avventura mono-utente quanto a grafica, ambienti e parser - ma una volta affrontati questi aspetti, ci sono da aspettarsi degli sviluppi affascinanti.

Il primo sarà presto visibile con l'avvento, negli anni '90, delle reti telefoniche digitali. Le comunicazioni a banda larga renderanno possibili i MUG gestiti da CD con grafica a tutto schermo, comunicazione in tempo reale e, congiuntamente all'elaborazione a 16/32 bit, ambienti facilmente realizzabili ma enormemente potenti con migliaia di locazioni, con interfacce grafiche per gli utenti e - oltre tutto - più giocatori per gioco, con maggiori comandi a disposizione.

Il secondo sviluppo è meno evidente. Con la crescente popolarità dei MUG, la maggiore diffusione delle comunicazioni e l'aumentare della larghezza di banda, lo sviluppo di protagonisti interattivi all'interno di un gioco mono-utente comincerà ad apparire come una perdita di tempo. Perché darsi tanto da fare quando ci sono decine di persone reali contattabili semplicemente sfiorando un pulsante! Questo potrebbe significare un ritorno, nei sistemi mono-utente, alla tradizionale concezione del "romanzo interattivo", avviato dalla Infocom fin dai suoi primi giochi e - congiuntamente al CD-ROM e alle interfacce grafiche per l'utente - ad una maggiore concentrazione sui rompicapo, i testi e le simulazioni per singolo giocatore.

Qualunque cosa accada, potete star certi che le categorie di giochi fantasy che ora prendiamo per scontate - RPG, giochi d'avventura grafico-testuali, romanzi interattivi, MUG - saranno del tutto superate nei prossimi 10 anni. Per quel che mi riguarda, comunque, i discendenti di MUD e Shades resteranno sempre al primo posto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gioco, poiché in una certa misura la risposta è limitata dalla velocità della porta più lenta e non dalla massa di input delle porte più veloci.

Oggi per tutti i giochi d'avventura mono-utente presenti sul mercato la grafica è di rigore. Persino la Infocom, vecchia maestra delle avventure testuali, ha inserito nei suoi giochi almeno delle immagini statiche. Inserire della grafica in un MUG, però, non è per niente semplice, vista la limitata ampiezza di banda di una normale linea telefonica. È più facile che venga gestita dal computer del giocatore; se siete quindi i fortunati proprietari di una workstation SUN, potrete crearvi delle immagini meravigliose con effetti anti-aliasing, chiaro-scuri e tutto il resto. Altrimenti, dovrete accontentarvi di quello che può disegnare il vostro computer. Questo processo ha il vantaggio di essere trasparente: al MUG non importa come vengono disegnate le immagini, basta che il computer del giocatore all'altro capo del filo abbia un minimo di capacità grafica. Che questi si compri un computer più potente o un pacchetto grafico migliore, al MUG non interessa affatto.

Purtroppo ad un terminale può essere affidata solo una piccola parte di qualunque processo di elaborazione. Se il MUG invia una gran quantità di dati e dice "Ecco, prendi questi dati e mostra all'utente quello che può vedere", qualcuno potrà a modificare il proprio programma cosicché visualizzi anche gli oggetti nascosti e invisibili. Un modo utile per fare il debug, che, però, offre anche un certo vantaggio al giocatore... In realtà, qualcuno meno gentile di me potrebbe definirlo barare.

Questo ci permette di sottolineare un altro punto emerso recentemente in relazione all'uso dell'home computer, che fino a poco tempo fa non era che un muto terminale: con i programmi di comunicazione sempre più avanzati, gli utenti possono ora collegarsi per una sessione (che potranno anche rileggere più tardi se al momento gli è sfuggita perché è passata troppo velocemente sul video) ed inserire dei set di comandi, come l'assegnazione di tasti funzione o macro. Con un astuto set di comandi, la conquista del tesoro prima che vi arrivino gli altri giocatori è solo una questione di chi riesce a inserirsi per primo e a premere un tasto: non è poi così divertente.

Con questo non voglio dire che sono contrario all'uso di tasti funzione e macro, sarebbe come chiedere la luna, ma penso che ci potrebbe essere uno sviluppo ulteriore. Sono favorevolissimo al dotare di intelligenza artificiale i personaggi del gioco e mi piacerebbe molto vedere programmi di controllo che gestiscano automaticamente gran parte dei comportamenti e delle azioni dei personaggi. In altre parole, il programma dovrebbe controllare la meccanica dei movimenti, della caccia ai tesori e così via e voi dovreste essere semplicemente una sorta di super ego, con funzioni di supervisione sulle azioni da fare e di dialogo con gli altri abitanti del gioco. Si sta lavorando intensamente allo sviluppo di questi esercizi di intelligenza artificiale.

ULTERIORI MODIFICHE

Lo stesso MUG subirà ulteriori modifiche. Ad esempio, la randomizzazione delle posizioni iniziali dei tesori è una delle tattiche più semplici usate dai programmatori per contrastare i programmi di comunicazione aventi tasti funzione. Con l'evolversi delle macro in grado di sondare le descrizioni degli ambienti fino a individuarvi il tesoro, la programmazione dei giochi dovrà procedere di pari passo. L'intento non è quello di dare priorità assoluta ai progressi tecnologici, bandendo l'intelligenza degli utenti di home computer, ma di creare personaggi più simili agli esseri umani, con sapienti automatismi di risposta. Se i giochi diventano più complessi, solo un essere umano potrà riuscire ad affrontarli.

Ad esempio, fra i giocatori di MUG esperti, molte morti avvengono quando questi fanno una capatina in cucina per prepararsi velocemente una tazza di caffè: per pigrizia, invece di scollegarsi, lasciano vagare il loro personaggio per il gioco. Entra così in vigore la Prima Legge di Zog: quanto più un avvenimento è improbabile, tanto più è probabile che si verifichi quando siete più vulnerabili. La terribile mummia irrompe nella stanza e naturalmente attacca il vostro personaggio. Quando tornate, con la tazza fumante in mano, siete appena in tempo per veder sferrare l'ultimo colpo decisivo che manda nel limbo il vostro personaggio così faticosamente costruito. Ma è giusto o realistico che sia così? Il fracasso provocato dal vostro portone che cade in pezzi dovrebbe essere sufficiente a svegliarvi dal vostro trance e indurvi a saltar fuori dalla finestra! Con una programmazione intelligente, che offra al giocatore informazioni utili (ad esempio mappe on line) e svolga i compiti più semplici e ripetitivi, il giocatore può concedersi di rilassarsi con la sua tazza e dirigere il tutto dalla sua posizione in qualità di generale, invece di doversi sobbarcare i lavori di fatica. Quando viene sfasciata una porta, il programma intelligente dovrebbe preoccuparsi a tal punto da emettere un lungo e forte segnale d'allarme e far comunque saltare dalla finestra il vostro personaggio se la mummia irrompe nella stanza.

Tuttavia, i giocatori non possono fare sempre i loro comodi. Piccoli trucchi escogitati dai programmatori, come ad esempio percorsi di labirinti randomizzati fra un reset e l'altro, possono arrivare a confondere anche i giocatori più incalliti (veri o gestiti da macro). La sfida fra i giocatori esperti ed i programmatori di giochi è ancora di là da finire ed entrambi hanno qualche asso nella manica...

COME COLLEGARSI

Per collegarsi e giocare un MUG, è necessario avere un modem da allacciare alla linea telefonica e un programma di comunicazione per il vostro computer: uno qualunque, da un semplice emulatore di terminale (es. VT52 o VT100) ad un pacchetto completo di file per il collegamento, tasti funzione programmabili, file di comando, software di controllo del modem e vari protocolli di comunicazione come il Kermit o via dicendo.

Ovviamente bisogna avere anche un corposo conto in banca poiché, oltre al costo dell'abbonamento al servizio, bisogna considerare anche la bolletta telefonica. E visto che ci si deve collegare con l'Inghilterra è chiaro che gli scatti vanno su come ridere (forse sarebbe meglio dire come piangere. n.d.r.).

I modem dovrebbero essere in grado di trasmettere i dati a 300/300 baud o a 1200/75, anche se da poco, per coloro che hanno il portafoglio pieno. sono disponibili modem a 1200/1200 o più! Si può accedere a (quasi) qualunque MUG a 1200/75, ma purtroppo i produttori americani di hardware e software di comunicazione non sono abituati alle velocità separate e certe loro apparecchiature e/o pacchetti di comunicazione vi potranno creare dei problemi, se intendete collegarvi con i MUG inglesi.

Quando vi collegate, cercate di scoprire di che natura saranno i byte che riceverete. Di solito sono a 7 o 8 bit, senza parità e con 1 stop-bit (7N1 o 8N1).

Spesso è possibile provare gratuitamente per un tempo limitato i giochi, come ospiti. Se poi il sistema vi piace, potrete abbonarvi: i prezzi dei giochi vanno da zero, cioè gratis (solitamente per versioni sperimentali), a circa 25 lire al minuto (proibitivo): vi conviene quindi provarne più di uno se non volete rischiare di farvi derubare. Qualunque gioco decidiate di giocare, non dimenticate che le tariffe delle telefonate ne aumenteranno il costo complessivo.

Il numero di Heaven è 0044-1-3949119 (a 1200/75 e 300/300, 8N1). È possibile abbonarsi per un mese (con uso illimitato) oppure acquistare un pacchetto di 20 ore da consumare giocando sia su uno che sull'altro gioco. In entrambi i casi la spesa è di circa (L. 23.000 più IVA). Per giocare a Shades bisogna invece collegarsi alla Micronet. Il numero di Micronet è 0044-21-6181111 (a 1200/75). I numeri di telefono, i protocolli e le tariffe per gli altri giochi, come Mirrorworld, Wonderland, Mountain, MUD 2 e SX MUD vengono regolarmente scambiati fra gli utenti, quindi se siete veramente interessati vi basterà inviare un messaggio domanda agli utenti della rete - magari dicendo che chiamate dall'Italia - e vedrete che sarete sommersi dalle risposte. Ma occhio alla bolletta!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI DEL FUTURO

Fino a poco tempo fa era semplicemente una questione giocatore contro invasori spaziali, ma la rivoluzione nella tecnologia della comunicazione modificherà radicalmente il modo in cui giocheremo - e contro chi giocheremo. Kappa esamina il passato, il presente ed il futuro dei giochi multi-utente.

Provate a pensare: un gioco che abbraccia una nazione, un continente o addirittura l'intero pianeta. Sembra fantascientifico? Forse, ma è un'ipotesi neanche tanto fantascientifica data l'attuale tecnologia.

Negli Stati Uniti, ad esempio, la General Electric controlla un simulatore di volo multi-giocatore che può gestire fino a 100 piloti via telefonica. *Flight Simulator 3* della Sublogic consente a diversi giocatori di collegarsi via modem e addestrarsi a eseguire voli in formazione, tipo pattuglie acrobatiche. Altri giochi sfruttano reti esistenti o create appositamente, mentre gli sviluppi nella tecnologia della comunicazione o telematica consentono di prevedere che nella prossima decade sarà possibile gestire giochi di questo genere su linee telefoniche ad alta velocità e su reti via satellite.

Vediamo quali sono i possibili sviluppi dei giochi multi-utente.

GIOCHI SU RETI

La tecnologia necessaria a consentire ad un certo numero di persone di giocare lo stesso gioco via rete telematica esiste già da un po'. Invece di avere dei giocatori che giocano su un solo computer (come, ad esempio, in *Spy vs Spy* o Leatherneck) o su due computer collegati via cavo (come in *PC Falcon* o *Flight Sim II* per Amiga), l'idea è di usare un gran numero di computer che si scambiano informazioni l'un l'altro o tramite un computer centrale.

Perché abbia successo un gioco via rete telematica è necessario che la rete sia già in uso per altri scopi, come ad esempio il Videotel, poiché mettere in piedi una rete collegando via cavo un certo numero di computer è una cosa che possono fare solo le grandi società, come la SIP o la British Telecom visti i costi proibitivi.

Il problema non esiste, infatti, nel caso di giochi su rete telefonica poiché i computer interessati non devono essere vicini e possono già essere collegati via modem. Inoltre, essendo gli apparecchi di comunicazione quasi standard, un collegamento modem può essere utilizzato per accedere diversi giochi via telefono.

ALTE VELOCITÀ

Il limite maggiore al tipo di giochi che si possono giocare via telefono è la velocità di trasmissione dei dati.

Con le linee convenzionali in Italia, non è possibile trasmettere dati ad una velocità superiore ai 1200 bit al secondo in entrambi le direzioni, se si vuole avere la certezza di non incorrere in errori nei dati. Ciò non costituisce un problema quando si tratta di inviare dati dal vostro computer ad un computer centrale, ma è un fattore limitante quando si tratta di ricevere dati. Infatti il computer centrale deve trasmettere al vostro computer dati relativi a tutti i giocatori che partecipano ad un gioco e se si tratta di un gioco con 100 o più giocatori ciò può voler dire un enorme mole di dati. In pratica i limiti della tecnologia attuale consigliano di non avere più di 16 giocatori contemporaneamente come numero massimo.

Le cose stanno comunque cambiando. La SIP sta lavorando alla realizzazione di una rete digitale, detta rete numerica integrata nei servizi (ISDN = Integrated Services Digital Network), che ha come obiettivo prioritario la comunicazione tra computer.

Cosa ciò significherà per gli utenti domestici è ancora da vedere, ma ci si può aspettare velocità di trasmissione elevatissime e una maggiore affidabilità delle linee. La ISDN è comunque una soluzione parziale per i sistemi di giochi multi-utente, poiché non risolverà il cosiddetto collo di bottiglia: giochi con centi-naia di giocatori e complesse opzioni di controllo resteranno probabilmente obiettivi troppo ambiziosi per le capacità delle reti domestiche. Forse la risposta sta al di fuori del sistema telefonico, cioè nel cielo.

SATELLITI

Come abbiamo già detto, le linee telefoniche convenzionali sono perfettamente adeguate per trasmettere dati dal vostro computer ad un sistema centrale. Il collo di bottiglia sta nell'informazione che fa il viaggio inverso, cioè nell'informazione che il sistema centrale deve inviare al vostro computer e ai computer di tutti gli altri giocatori, ovvero i dettagli relativi alle azioni eseguite dai giocatori. Poiché le informazioni trasmesse sono identiche per tutti, e le linee telefoniche non sono sufficientemente veloci per gestire questa mole di dati, la soluzione più ovvia è di inviare via etere le informazioni relative ai movimenti e alle azioni dei giocatori.

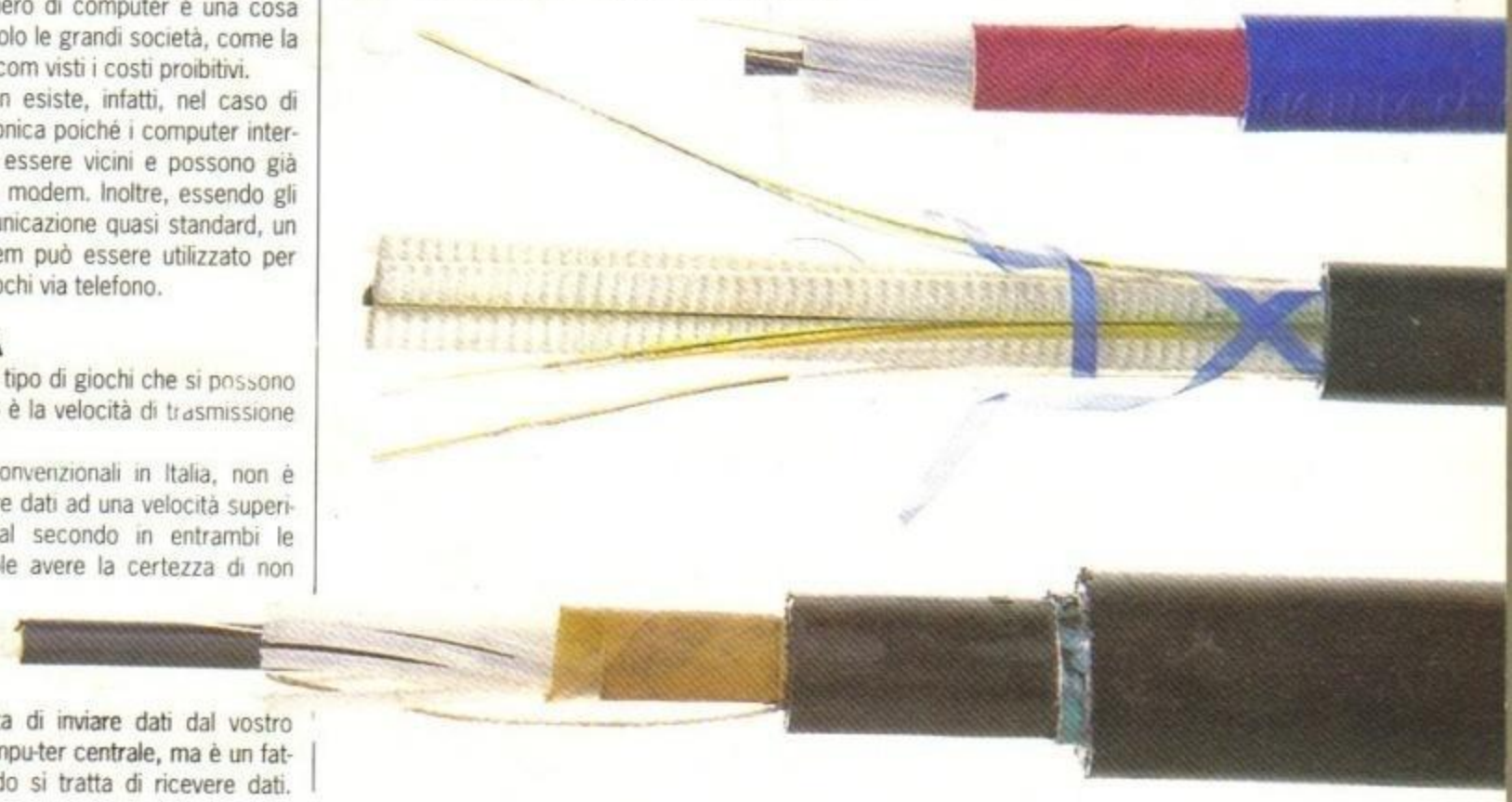
Se ciò vi sembra troppo fantascientifico, sap-piate che la rivoluzione dei satelliti di comunicazione è già una realtà, anche se per ora limitata nelle dimensioni, e se i prezzi delle antenne paraboliche continueranno a scendere alla velocità attuale, non è azzardato dire che fra un po' i segnali via satellite saranno uno dei mezzi più economici per trasmettere enormi quantità di dati. Riflettendo su un satellite geostazionario i dati in uscita, il computer centrale riesce a aprire il collo di bottiglia cosi da poter servire non centinaia ma migliaia di utenti.

PROSSIMAMENTE

Ora che vi siete fatti un'idea, seppure approssimativa, dei giochi che potrebbero esistere far qualche anno, quando la tecnologia sarà pronta per supportarli, fatevi questa domanda: se poteste giocare un gioco con centinaia di altri esseri umani, cooperando o confrontandovi a seconda di come si sposta l'equilibrio delle forze, con grafica e sonoro eccezionali e comandi complessi e di pronta risposta, non spendereste 300.000 lire per un modem?

E se non doveste neanche usare un modem per andare on line fra quattro o cinque anni, non vi fareste coinvolgere da questo genere di giochi?

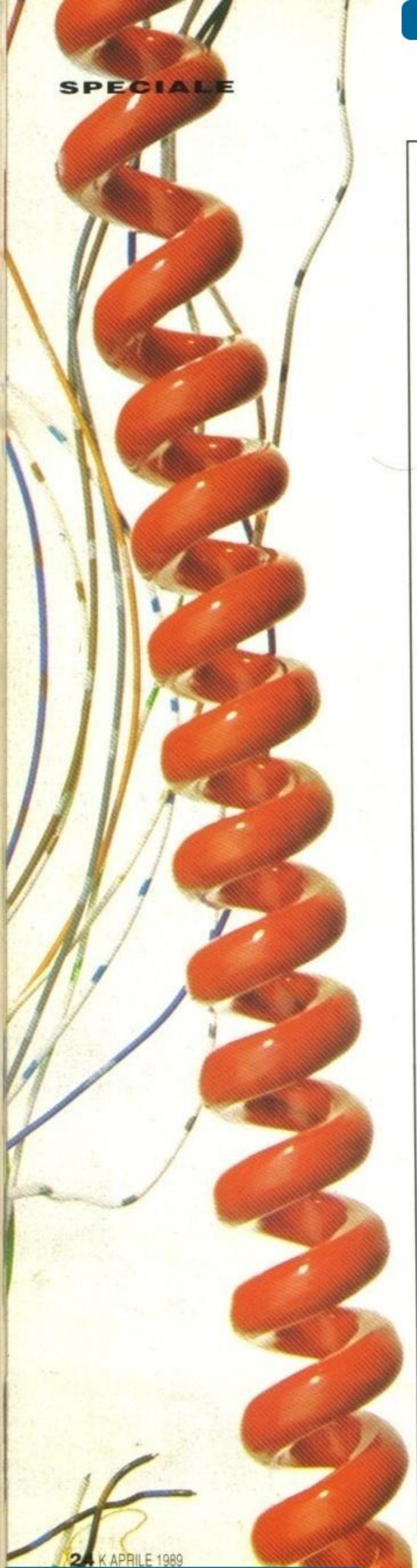
Comunque sia, questi saranno i giochi degli anni '90. Noi non vediamo l'ora che diventino realtà, e voi?



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



BULLETIN BOARD SYSTEMS

Collegarsi ad una rete inglese, americana, francese o di qualunque parte del mondo per giocarvi un gioco multiutente, può essere un'attività piuttosto costosa.

Il giorno che vi arriverà la bolletta potreste essere costretti a vendere il vostro modem per poterla pagare (sempre che non lo abbiano già fatto i vostri genitori).

Probabilmente, prima di avventurarvi in collegamenti internazionali, è meglio farsi le ossa qui in Italia, magari non andando al di là di un semplice collegamento urbano o, tutt'al più, interurbano "regionale".

Questo significa collegarsi al Videotel o ad uno dei Bulletin Board System (BBS) attivi in Italia.

In questo modo potrete fare i primi passi nell'affascinante mondo della telematica senza rischiare di andare in bancarotta (ma non fidatevi troppo, il telefono è una brutta bestia: il tempo passa senza che ve ne accorgiate e gli scatti salgono altrettanto rapidamente).

Potrete così imparare i protocolli di comunicazione, i comandi, le macro e tutto quello che dovete sapere per muovervi nel mondo della telematica.

I BBS sono in pratica l'equivalente hobbistico dei servizi commerciali. Sono servizi gratuiti, gestiti da hobbisti - chiamati Sysop ovvero SYStem OPerator -, e offrono di tutto: da consigli su come sopravvivere nel quinto livello di R-Type a informazioni su come programmare l'interfaccia CLI dell'Amiga o su come usare il sector editor sull'ST per recuperare dei file appena cancellati.

Questi servizi di"messaggeria", che prevedono anche la possibilità di dialogare in tempo reale con altri utenti - la cosiddetta "chat line" - sono la caratteristica più interessante dei BBS, perché consentono di scambiare opinioni con altri utenti, dare e ricevere consigli e in generale fare nuove, seppur elettroniche, amicizie.

I BBS però stanno facendo passi da gigante rispettoa solo qualche anno fa in termini di software da "downlodare" (aargh! odio il computerese, n.d.r.). Se una volta il software disponibile nei BBS era utile quanto un hard disk da 20 mega per ZX81, oggi invece sono disponibili utilissimi programmi di pubblico dominio, demo di giochi e via dicendo, in grado si interessare e soddisfare sia il programmatore avanzato che l'appassionato di videogiochi; e il crescente numero di BBS dedicati esclusivamente ad un computer, rende ancora più facile l'individuazione del BBS che fa al caso vostro.

Insomma, le linee telefoniche sono zeppe di informazioni. C'è un mondo nuovo tutto da esplorare al di fuori del vostro computer. Sia che vogliate giocare un MUG o dialogare con altri appassionati di informatica, troverete qualcosa che fa al caso vostro. Prendete il telefono e mettetevi a cercarla.

GUIDA TELEFONICA

Se avete deciso di fare il grande passo e avete acquistato (o volete acquistare) un modem per esplorare i Bulletin Board System italiani, ecco qui alcuni numeri da provare:

NOME	TELEFONO	MAX BAUD
Howard the Duck's	02/6551412	1200
Amigaline	030/2420452	2400
Fido To	011/5765565	1200
Fido Roma	06/9035120	1200
Genova 2000	010/3994240	2400
DJ Music Bank	02/355754	1200
Ipotesi	02/231807	2400

Settate il modem alla massima velocità di baud consentita dal vostro modem e dal Bulletin Board così da poter comunicare alla massima velocità possibile e guadagnare in tempo, componete il numero di telefono evi apparirà, una volta collegati, uno schermo di benvenuto dove vi verrà chiesto il vosro nome. Al vostro primo collegamento avrete soltanto un limitato tempo di accesso, ma una volta che il Sysop avrà avuto tempo di darvi un identificativo e una password potrete muovervi per quanto tempo volete all'interno del BBS.

Non è detto che quando leggerete queste righe i BBS sopra citati siano ancora in funzione, ma questa è la realtà di questi servizi "volontaristici". Quando il Sysop volontario si stanca...

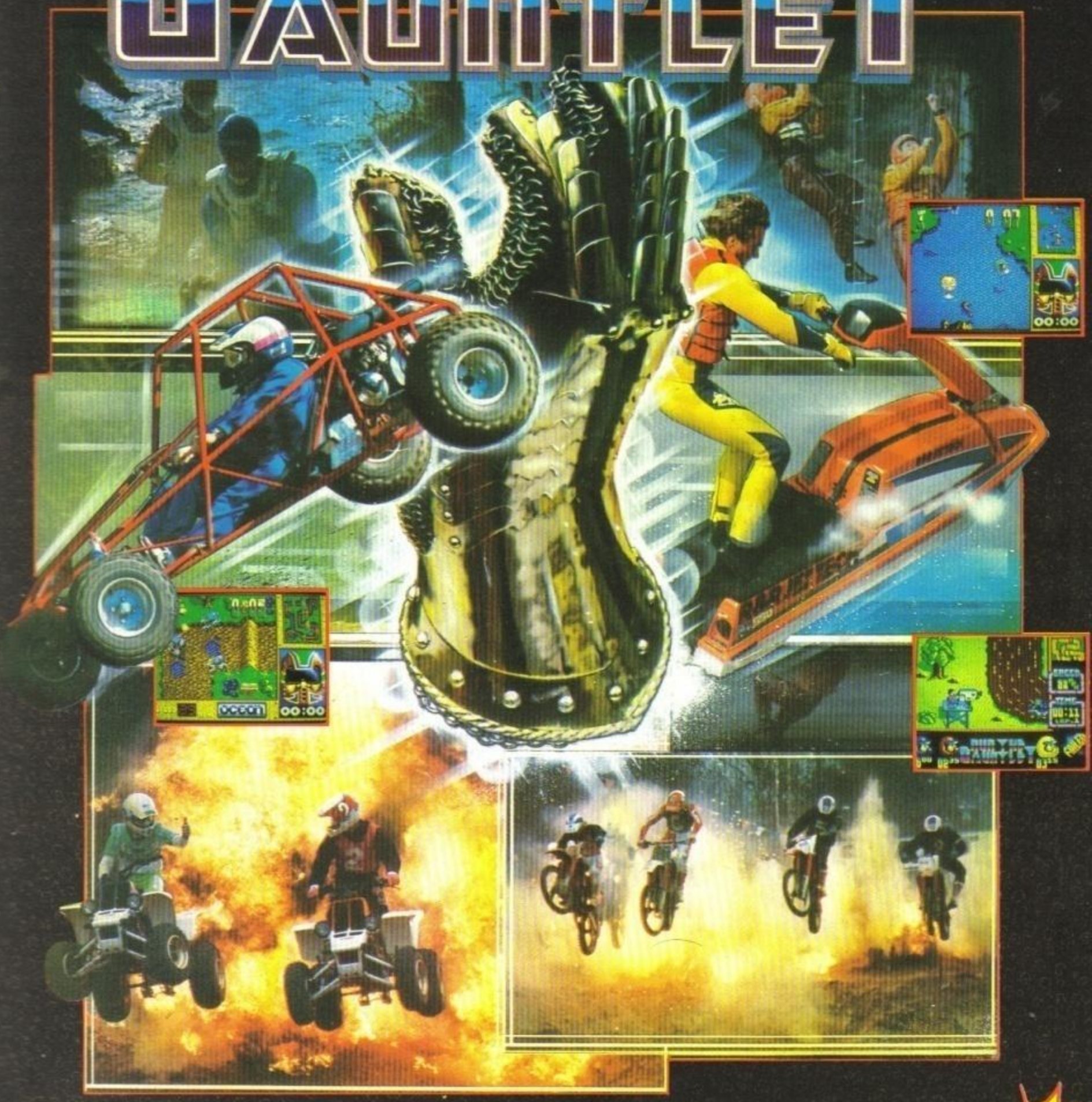
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL GIOCO CHE STA FACENDO IMPAZZIRE L'INGHILTERRA

RUN THE GAUNTLET



JETSKIS HOVERS SPEEDBOATS METEORS BUGGYS Inflatables SUPERCATS QUADS THE HILL

9 SPECIALITA' ESPLOSIVE

LEADER
DISTRIBUZIONE
Via Mazzini, 15

ocean

Commodore L. 15.000/ 18.000
Spectrum L. 15.000
Amstrad L. 15.000

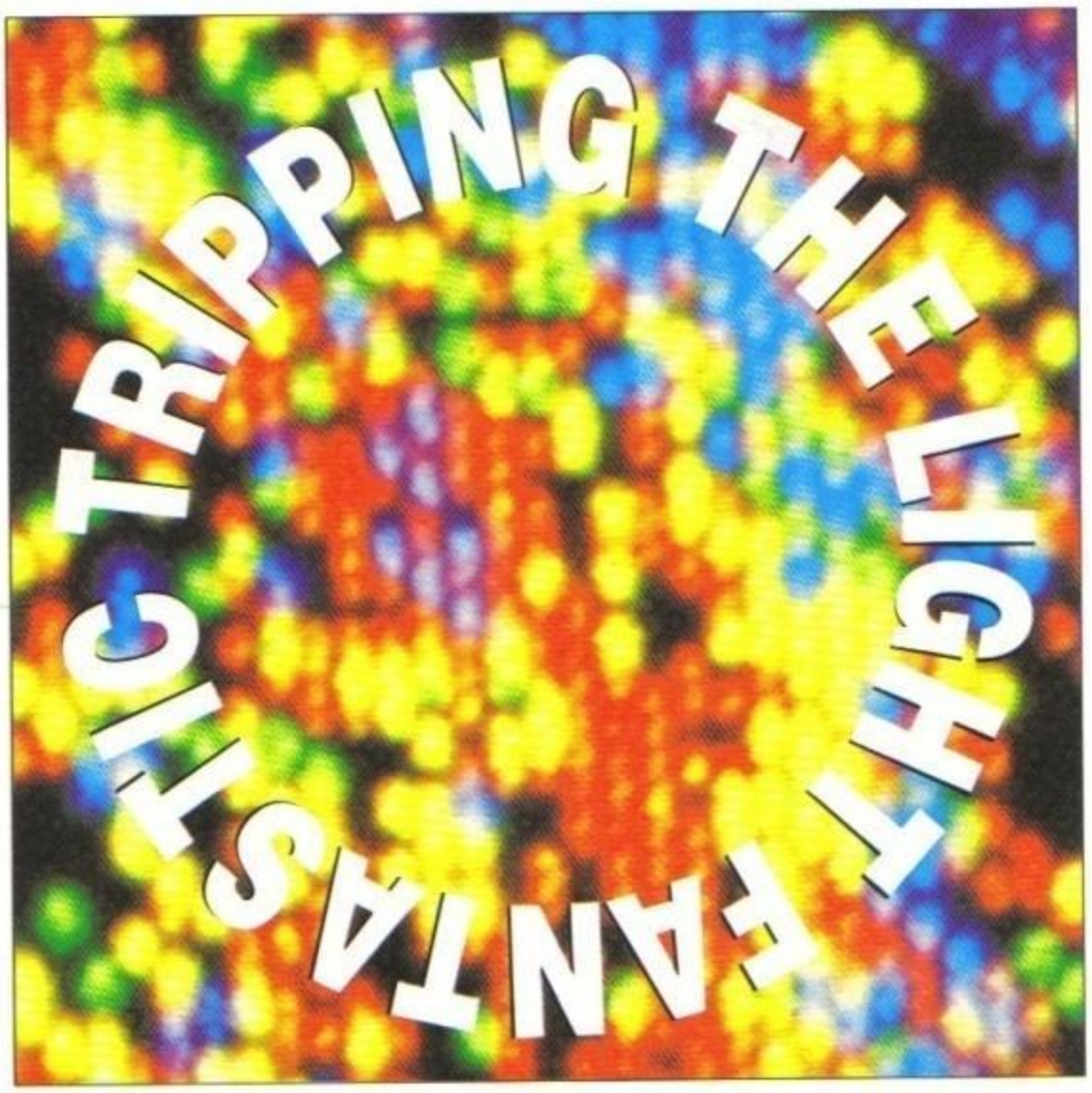
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le immagini sintetiche sono ormai dappertutto. Nel mondo televisivo è oggi indispensabile l'uso di macchine costosissime per la generazione di effetti, animazioni e grafici, al punto che chiunque produca televisione, dalla Lucasfilm all'ultima TV locale, si serve di computer. E la grafica dei videogiochi è oggi arrivata in televisione come nelle discoteche high-tech. Il computer comincia anche a venir accettato dagli artisti come mezzo produttivo a sé stante, senza limitarsi a gratificare pubblicitari e registi televisivi alla moda. Al tempo stesso, potenti pacchetti grafici offrono risultati professionali agli utenti di Amiga ed Atari ST, ed investendo in un digitalizzatore ed una scheda genlock, anche un amatore può realizzare produzioni video di sicuro effetto. Nel mondo della musica, lo standard MIDI, le tecniche di campionamento ed i sequencer multitraccia computerizzati permettono al semplice appassionato, con poca esperienza nel campo, la composizione e registrazione musicale professionale. Con un pizzico di talento, un C64, il software giusto ed un registratore stereo è oggi possibile creare un pezzo da hit parade.

Nonostante ciò, i videogiochi sono ancora l'applicazione più diffusa dei computer "abbordabili", ed è con la loro grafica e la loro musica che molta gente ha familiarità. Non a caso, un programmatore di solito vive economicamente meglio creando immagini o musiche per computer giochi, che seguendo una linea di ricerca creativa specifica sul mezzo in sé, avulso dalla realtà commerciale. Eppure, a volte anche una ricerca su nuovi modi di accostarsi alle macchine può rivelarsi produttiva, come il progetto Macintosh, sviluppato in modo insolito, quasi anarchico, dall'immaginifico Steve Jobs, la cui Voglia di innovare lo ha portato all'invenzione di una macchina "irragionevolmente grande" (Steve sta per lanciare un'altra delle sue invenzioni incredibili, il NEXT, un personal che ha tutti i requisiti per essere l'esempio per gli anni '90).

Nonostante le scarse speranze di un ritorno economico a breve termine, due piccole case di software hanno passato gli ultimi due anni dedicandosi alla ricerca, mantenendosi con i proventi di precedenti produzioni commerciali. La *Colourspace* di Jeff Minter ha progettato *Trip-A-Tron*, "un pacchetto grafico creativo-spettacolare" per Atari ST, ed ha girato Merak, un video album concettuale, ma attualmente Jeff è tornato a produrre spara-e-fuggi per mantenersi. E Alex Blok e il gruppo Tecnation ha dedicato sei mesi al Progetto Flashdance, un progetto di sviluppo di un sistema audiovisivo digitale professionale su Archimedes.



I computer di oggi possono anche adattarsi ad usi spettacolari. L'arrivo di macchine RISC a 16 e 32 bit ad un prezzo "abbordabile" apre nuove strade nel campo dello spettacolo. Potremo presto seguire programmi audiovisivi generati da computer, ed addirittura creare noi stessi i nostri programmi.

IL PROGETTO FLASHDANCE

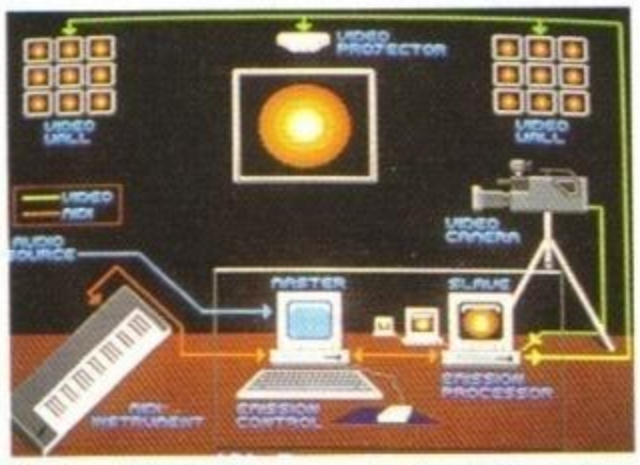
Alex Blok, come Jeff Minter, ha un visione particolare del mondo, l'opposto di un ristretto punto di vista commerciale. Sul suo biglietto da visita, accanto ad 'hardware', 'software' e 'sistemi', si può leggere 'ecosistemi'. "M'interessa sviluppare progetti che aiutino la conservazione dell'ambiente", spiega. Ed è assolutamente serio quando aggiunge "investirò denaro per rendere il mondo migliore", se il Progetto Flashdance avrà successo.

Inizio ad interessarsi agli home computer all'epoca del Sinclair ZX81, quando partecipò ad un concorso indetto dalla rivista "Micro Computer Printout" per descrivere i particolari di una macchina ipotetica, lo ZX82. Alex vinse, predicendo alcune caratteristiche di macchine come il Sinclair QL, l'One Per Desk, e lo Z88.

Per uno strano scherzo del destino, la sua casa venne colpita da un fulmine che fuse lo Spectrum vinto al concorso, e i soldi dell'assicurazione permisero l'acquisto di un Acorn BBC, un home computer nato per scopi didattici ed assai diffuso in Inghilterra. Così nacque la Tecnation. Al primo (invenduto) programma di grafica seguì un word processor in codice Morse per handicappati, sviluppato insieme alla Quantel, e quindi il primo programma di successo della Tecnation, un pacchetto di DTP. Questi programmi per BBC, con le versioni successive, produssero la maggior parte dei capitali poi investiti nel progetto "Blue Skies" dalla Tecnation.

Coinvolgendo figure con diverse professionalità, e pagandole a percentuale sulle vendite, Alex mise insieme una squadra di programmatori ad alto livello. Lo slogan della Tecnation è "Innovazione dall'Immaginazione", e, escludendo le produzioni commerciali, viene lasciato parecchio spazio al pensiero creativo. Oltre tutto, parte del lavoro di studio per progetti futuri si rivela anche utile per applicazioni commerciali più immediate.

L'idea di un generatore di suoni e luci prese forma alla Tecnation nel 1986. Basato sempre sul BBC, ne venne assemblato un prototipo funzionante, chiamato *Bit Bopper*, ma la

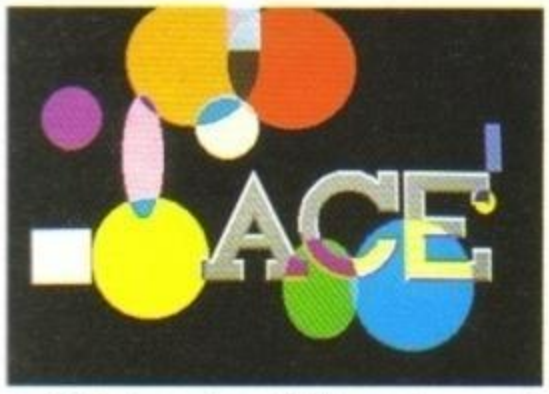


Schema del *Bit Bopper* con le possibili connessioni.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

produzione di software commerciale prese il sopravvento bloccandone la prosecuzione. L'anno seguente cominciarono la definizione e lo studio di fattibilità di un progetto chiamato Genesis, che potrebbe essere descritto come un processore di immaginazione, ideato per girare sulle workstation grafiche del futuro. Dall'autunno dell'anno scorso hanno ripreso in mano il *Bit Bopper*, spostandosi sull'Acorn Archimedes e sviluppando un sistema per con-

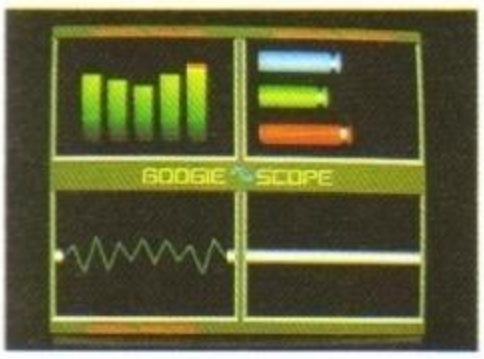


Aciiid!!! Le ruote a fluido anni sessanta tornano a nuova vita grazie a *Bit Bopper*. Le sagome geometriche ed i logo scorrono sullo schermo, variando colore e dimensione.

trollare suono ed immagini: aveva così inizio il Progetto Flashdance, un piano a cui la Tecnation ha dedicato tutte le sue risorse.

BIT BOPPER

La Tecnation si è applicata a tempo pieno sul Progetto Flashdance per gli ultimi sei mesi, ed il *Bit Bopper* è ora in grado di produrre alcuni effetti spettacolari. Consiste (per ora) in due Archimedes collegati via MIDI, ed è progettato per essere integrato all'interno di sistemi spettacolari preesistenti, che includano, ad esempio, dispositivi come laser ed effetti luminosi, come anche monitor o videoproiettori. Su di un Archimedes, chiamato Controllore di Emissione, gira il software che programma gli effetti che vengono generati dall'altro Archimedes, il Processore di Emissione. Durante l'esecuzione di un programma *Bit Bopper*, è quest'ultimo a



Alcuni effetti già sviluppati del *Boogiescopio*: tre diversi analizzatori di spettro che seguono la musica.

fare tutto il lavoro.

Operando sul Controllore di Emissione, il "Light Jockey" è limitato solo dalla sua immaginazione. Una vasta gamma di effetti può essere programmata e generata automaticamente, ordinata in sequenza in un programma visuale o sincronizzata dal sistema ad una traccia audio esterna. Nel software del Controllore di Emissione sono inclusi strumenti grafici, che permettono di preparare scritte, marchi o disegni, salvarli su disco ed includerli in un programma *Bit Bopper*. In alternativa, una sorgente video - anche una telecamera a mano

CONFESSIONI DI UN "LAMOFILO"...

Trip-A-Tron, il figlio di Colourspace prodotto da Jeff Minter, programmatore ispirato dai lama, viene presentato nella sua brochure come "uno strumento grafico creativo-spettacolare". Niente da dire, visto che è un sintetizzatore luminoso o di effetti grafici che consente all'utente di preparare uno "spettacolo" sequenziale o di produrre grafica "live" su un ST.

Jeff Minter ha dedica-

Il pannello frontale di *Trip-A-Tron*, in realtà il menu principale di controllo che consente di richiamare ed usare pannelli di controllo sussidiari.

***Trip-A-Tron* è costellato di nomi ridicoli ma adatti e non manca la solita buona dose di animali pelosi. Questo è *Sillyscope*, lo strumento che consente di generare effetti laser.**

to una fetta enorme, dal punto di vista commerciale, del suo tempo allo sviluppo di *Trip-A-Tron*, che contiene oltre 28.000 linee di assembler. Un' opera gigantesca, senza dubbio, che ha assorbito gran parte dell'abilità e dell'esperienza creativa di Jeff a programmare giochi con grafica ad alta velocità.

Trip-A-Tron non è un semplice programma audio-luminoso: è stato creato per essere uno strumento che consente all'utente di giocare con la luce come un musicista giocherebbe col suono. Anche se è un prodotto "alternativo" al di fuori dal filone dei programmi gioco, *Trip-A-Tron* è veramente innovativo e vale la pena dargli un'occhiata.

Il programma costa 35 sterline (il prezzo in Italia non è ancora stato definito) e, in Inghilterra, è anche in commercio un "video concettuale", intitolato Merak. Prodotto da Jeff Minter insieme al musicista elettronico Adrian Wagner, Merak è una "space-opera", nella quale la grafica generata da *Trip-A-Tron* accompagna ed illustra un album concettuale.

Merak, il video, è interessante da vedere - anche se non condividete i valori hippy e "lamofili" (cioè, da amante dei lama) di almeno uno dei due autori.

Ecco qui il *Colour Cooker*, che letteralmente significa il "cuocicolori". Questa sezione di *Trip-A-Tron* consente di eseguire modifiche alla palette.

Jeff Minter e Alex Blok stanno già parlando tra di loro delle somiglianze che accomunano *Bit Bopper* e *Trip-A-Tron* e stanno ruminando sula possibilità di un prodotto comune per l'ABAQ dell'Atari, se e quando, l'hardware diventa realtà.

Proprio come un musicista elettronico userebbe un sequencer per programmare un motivo, così con *Trip-A-Tron* l'artista luminoso usa un sequencer di eventi per definire una sequenza di eventi pre-definiti. In alternativa, potete personalizzare la tastiera, trasformando i noiosi tasti alfabetici in potenti tasti di sintesi luminosa così da "suonare" immagini insieme a della musica. Jeff Minter ha portato *Trip-A-Tron* in giro, esibendosi dal vivo, ed ha avuto successo. Non c'è ragione perché anche voi non possiate diventare una star luminosa...

VHS - Merak, il video. *Trip-A-Tron* diventa programma televisivo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

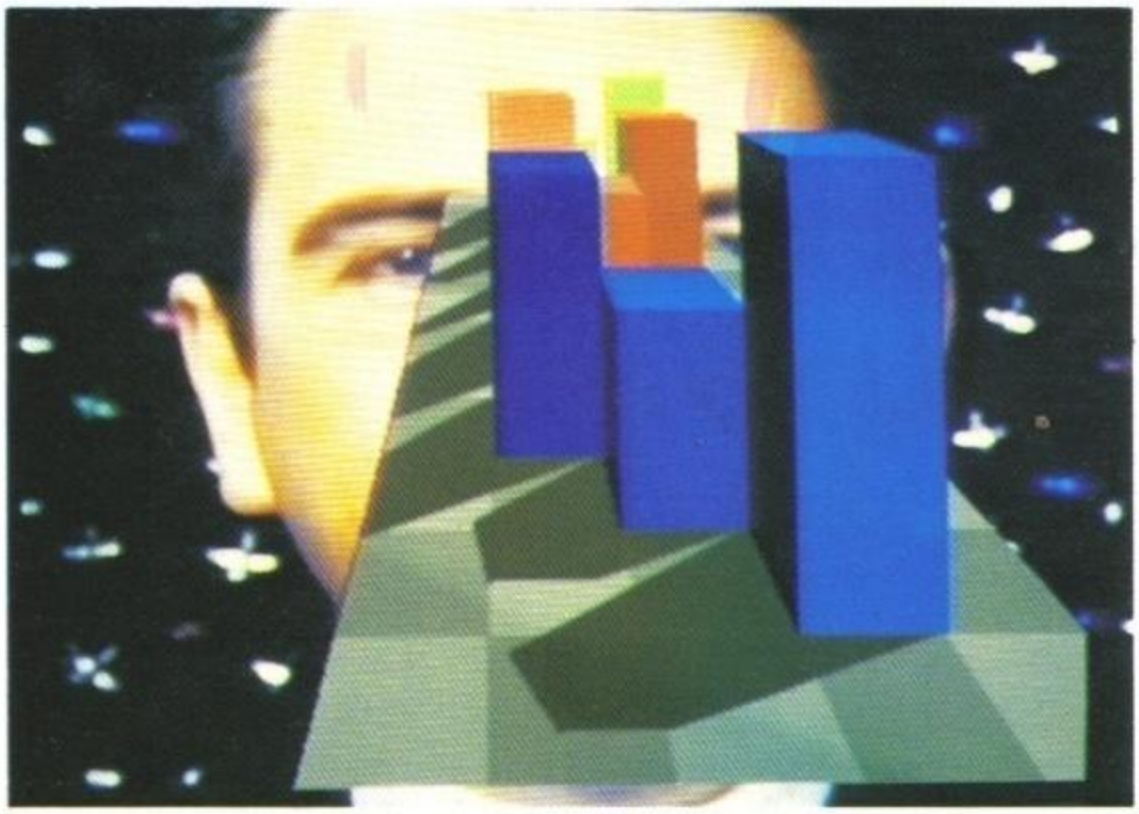
che si muova tra il pubblico di una discoteca - potrebbe venir usata per show dal vivo. C'è poi un sofisticato modulo per la gestione di testi che permette la preparazione di messaggi, da far apparire ad un'ora precisa od in certe condizioni musicali. Sono sotto il controllo del Light Jockey anche le modalità di apparizione dei messaggi sullo schermo, nel prototipo da noi visto l'entrata delle singole lettere componenti la scritta avveniva roteando nello schermo come cubi tridimensionali.

Un processore video fornisce al Light Jockey un controllo considerevole sulle immagini video in transito nella macchina. Possono essere pixelate, colorate, registrate e riprodotte o montate in sequenze rilette a tempo di musica. E' offerta anche la possibilità di tagliare e ricomporre le immagini a piacere. C'è anche un bellissimo roll, che arrotola l'intero schermo su se stesso. Come tutte le altre funzioni del *Bit Bopper*, anche il trattamento di immagini può avvenire a tempo di musica.

Il Light Jockey può servirsi di una serie di effetti visivi: *Twinkle Zone* genera trame psichedeliche a tempo di musica; *Oil Wheel*, un simulatore di ruote a fluido, ridà nuova vita a quest'effetto da discoteca anni '60 - è inclusa una dotazione base di sagome geometriche, ma possono essere definiti ed animati anche degli sprite utente; *Fireworks*, un generatore di fuochi artificiali, fa esplodere pixel sullo schermo; *Boogie Scope*, un Boogiescopio, offre una serie di insoliti analizzatori di spettro che pulsano a ritmo di musica, ed infine è annunciata una serie di effetti sonori e visivi tridimensionali. Al momento è già disponibile un analizzatore di spettro sonoro a barre 3D, altri seguiranno.

Tutti gli effetti *Bit Bopper* possono essere visualizzati da soli o sovrapposti ad un segnale video - il che significa che un programma *Bit Bopper* può essere sovrappostosu un videoclip. Il Light Jockey, può istruire il *Bit Bopper* a produrre i suoi stessi effetti casualmente, in sincrono con una sorgente audio esterna o, manualmente, in diretta.

Non è facile descrivere compiutamente a parole la varietà di effetti ottenibili con il *Bit Bopper*, soprattutto considerando come sia parte di un complesso sistema audiovisivo spettacolare, che merita di essere "vissuto". La Tecnation è ancora al lavoro, ed aggiunge effetti su effetti al sistema, ma il software dimostrativo è già sufficientemente evoluto per la diffusione. Se arriva un finanziatore, il *Bit Bopper* ed il Light Jockey, potrebbero diventare ingredienti essenziali di ogni discoteca high-tech.

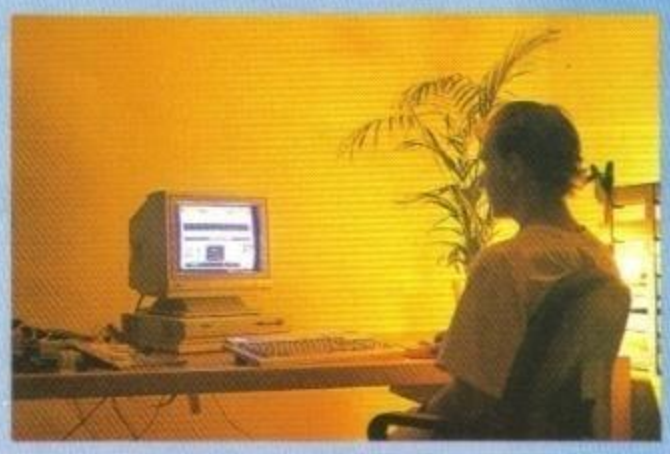


L'analizzatore di spettro 3D sovraimpresso al video Sledgehammer (mitico!, n.d.i.). Le barre salgono e scendono, seguendo i livelli della musica di Peter Gabriel. I movimenti sono fluidi ed immediati. Tutti gli altri effetti di *Bit Bopper* possono essere sovrapposti ad un segnale video, grazie al genlock incorporato.

Una schermata del pannello di controllo dell'Archimedes che funge da Controllore di Emissione. Il software non è ancora completo, ma viene già gestito tramite un'interfaccia utente basata su slider simulati, di immediata comprensione per chiunque abbia pratica di mixer audio o video.

TECnology e imagiNATION

La Tecnation, fondata nel 1982 da Alex Blok, non è un marchio troppo noto: probabilmente non l'avrete mai sentita nominare, ma se avete o avevate Acorn BBC, un Amstrad PCW o CPC, un Amiga o un C64 avrete sentito, se non posseduto, software prodotto dalla Tecnation. Dicono di essere gli inventori in Europa, e forse del mondo, del primo programma di DTP: *AMX Pagemaker*, ribattezzato *Stop Press* per evitare questioni con il gigante americano Aldus, uscito quasi contemporaneamente con il programma *Pagemaker*. Nato nell'84 su BBC, *Pagemaker/Stop Press* fu adattato per C64, PCW e CPC, ottenendo ovunque elogi da parte della stampa specializzata. Nel 1987 la Tecnation scoprì l'Amiga, realizzando *AmigaMagic*, un demo per la Commodore inglese che includeva *Sampled Sound Studio*, un demo interattivo, un sistema di animazione 3D ed una Guida per l'utente computerizzata. Segui lo sviluppo di un altro prodotto per Amiga, *Sample Studio*, poi pubblicato dalla Datel. Alla fine dell'anno scorso, la Tecnation decise di iniziare la pubblicazione in proprio di software con *GetSet Typeset*, un'utility di composizione per la versione PCW di *Stop Press*; la Tecnation non vuole però diventare una vera software house: il loro fine rimane la ricerca, ed è in essa che hanno investito i proventi delle produzioni commerciali degli ultimi anni.



Alex Blok, il primo Light Jockey al mondo, seduto al Controllore di Emissione, l'Archimedes su cui gira il software di controllo di *Bit Bopper*, un sistema di generazione di effetti grafici e sonori. Si tratta, in sostanza, di una consolle di mixaggio audio/video su schermo.

Ecco i nomi di tutti i membri del Progetto Flashdance... Concetto, design grafico ed autore del codice del Controllore di Emissione, Alex Blok; autore del codice del Controllore di Emissione e del Processore di Emissione, Neil Lee; hardware audio, Andrew Fisher; hardware video e digitiser, Mike Harrison; video genlock, Wild Vision

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

Non c'è alcun dubbio su qual'è il mi-glior gioco di questo numero e, fino ad ora, del-l'anno - POPULOUS, il gioco che merita di essere giocato dagli dei. Giocandolo, rischierete che vi si gonfi l'ego a dismisura e causerete indicibili sofferenze a migliaia di piccoli inermi umanoidi.

Anche la versione 1990 di BALANCE OF POWER supera i 900 punti. É la più realistica e coinvolgente simulazione di politica globale esistente. Il successo è dato da minuscole vittorie e la sconfitta signifi-ca l'olocausto nucleare.

Anche il tentativo della Infocom di avventurarsi nel mondo della grafica e dei giochi di ruolo, BATTLETECH, riceve un caldo benvenuto. Vi immerge in un mondo di armamenti hi-tech, di distruzioni di massa e di difficili spedizioni.

Per il secondo mese consecutivo, una chicca per gli amanti dei wargame, questa volta si tratta di BORODINO, un gioco di guerra con grafica eccezionale quanto la strategia. Amici, accendete il disk drive (per chi ce l'ha) e pronti a partire...

K-GIOCHI

BALANCE OF POWER 1990 Mindscape 33
POPULOUS Electronic Arts..... 30

RECENSITI

ANDES ATTACK Llamasoft..... 45
BAAL Psyclapse.....45
BATTLETECH Infocom..... 32
BILLIARDS SIM Infogrames..... 47
BORODINO Atari..... 39
CAPTAIN FIZZ Psyclapse..... 34
CIRCUS GAMES Tynesoft..... 46
COSMIC PIRATE Outlaw..... 34
DRAGON'S LAIR Readysoft..... 36
DUGGER Linel..... 45
GALDREGON'S DOMAIN Pandora.....41
GL HOTSHOTS Gremlin.....40
G.NIUS Lankhor.....40
HIGHWAY HAWKS Anco..... 47
HUMAN KILLING MACHINE US Gold...44
JOURNEY TO CENTRE OF THE EARTH Rainbow Arts 35
MINI GOLF Gremlin.....45
PALADIN Omnitrend..... 36
RAMBO III Sega..... 42
RAMPAGE Sega..... 42
RASTAN Sega.....42
REALM OF THE TROLLS Rainbow Arts 44
ROGER RABBIT Buena Vista.....46
R-TYPE Sega..... 42
SLIPSTREAM Microdeal..... 46
SPACEBALL Rainbow Arts..... 47
STORMTROOPER Creation..... 41
STREET FOOTBALL Epyx.....47
SUPERMAN Tynesoft.....37
TEENAGE QUEEN Infogrames.....44
WANDERER Elite.....38
WILLOW Mindscape.....38
ZANY GOLF Electronic Arts.....46

SUPPLEMENTO

NUOVE VERSIONI..... 63
Tre pagine di Nuove Versioni per darvi il verdetto per il vostro computer.

GIOCHI ECONOMICI..... 66
Panoramica degli ultimissimi giochi economici.

TRICKS'N'TACTICS..... 50
Tutti i migliori trucchi per i migliori-giochi .

COME VENGONO CALCOLATI

COME VENGONO CALCOLATI...

Le domande che ci si fa prima di comprare un gioco sono: mi piac-erà?, e per quanto tempo? Date un'occhiata al nostro inedito sis-tema grafico, chiamato CIP (Curva d'Interesse Previsto), e avrete le risposte a quelle domande. La curva di un bel gioco arcade parte molto in alto e poi scende parallela-mente alla perdita d'interesse; un ottimo gioco-enigma può andare avanti per mesi - ma quando risol-vete il gioco la curva precipita. I complessi giochi di strategia pos-sono creare esitazioni iniziali, ma prendono quota quando cominciate ad entrare nei meccanismi del gioco. Per quando riguarda i bidoni - partono bassi, restano bassi e possono soltanto andare giù.

Una volta che sapete quanto il gioco può tener vivo il vostro inter-esse, non vi resta che guardare il KAPPA VOTO, che è calcolato in base all'area delimitata dalla CIP. Più l'area è grande, più il gioco è bello. A questo aggiungete i nostri esclusivi fattori: il Fattore QI, Quoziente d'Inteligenza (farà esercitare il cervello?), e il Fattore Gioco, una misura di quanto è immediatamente giocabile e diver-tente. E, naturalmente, non man-cano i giudizi sulla Grafica e il Sonoro...per TUTTI i computer per cui il gioco è disponibile.

PERCHÉ CI POTETE CONTARE...

Le recensioni sono realizzate dalla redazione di ACE (Advanced Com-puter Entertainment), una delle migliori riviste inglesi del settore. La squadra di recensori è formata da gente in grado di coprire una vasta area del divertimento elettronico. Andy Smith non riconoscerebbe un esadecimale da un buco nel muro, ma dategli un joystick e vi spazza via qualunque alieno. Bob Wade (ex-Personal Computer Games, Zzap!64 e Amstrad Action) ha gio-cato più giochi di quanto una per-sona sana dovrebbe fare. Graeme Kidd ha un'esperienza di giochi elettronici grande quasi quanto la circonferenza della sua vita (ha scritto per CRASH, The Games Machine, Your Sinclair e The One. Detto tutto).

Ai joystick-maniaci d'oltre Manica si affianca il nostro team che ormai da quasi una decade prova, gioca e si diverte davanti allo schermo di un computer. Ric-cardo Albini è un "mago" nei giochi d'adventure e tiene i contatti diretti con PILGRIM. Ha fondato VIDEO-GIOCHI ed insieme ad Alberto Rossetti ha avviato l'edizione ita-liana di Zzap! Marco Bill Vecchi è un drago con le note e perde la testa per tutte le simulazioni.

Ciascun gioco delle pagine seguenti è stato visto da tutti loro. Poi confrontano le note, esprimono diversi pareri, e solo allora deci-dono chi avrà la responsabilità di mettere tutto per iscritto. Quello che segue, quindi, è un verdetto defini-tivo sul software di questo mese.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

963

POPULOUS

L'intervento divino dell'ELECTRONIC ARTS

Guardate attentamente la vostra poltrona. Assomiglia al monte Olimpo, la dimora degli dei? Probabilmente no, ma in *Populous* è esattamente quel che può diventare, mentre guardate dall'alto un mondo nel quale avete poteri divini e siete in grado di influenzare le vite della popolazione al solo tocco del mouse.

Siete il capo degli dei ed il responsabile del benessere di un gruppo di seguaci che vivono in un piccolo mondo. Più seguaci vi adoreranno e più potere avrete. Più sarete potenti e più sarete in grado di piegare gli eventi a vostro vantaggio - e avrete bisogno che le cose vadano a vostro vantaggio se volete sopravvivere. Perché? Perché c'è la guerra giù in terra.

Un altro gruppo che popola quel mondo adora un dio rivale (controllato dal computer o da un amico che può esservi seduto accanto o che può giocare con voi a distanza, via modem o cavo datalink) e questo mondo non è abbastanza grande perché vi possano vivere entrambe le tribù, così una deve necessariamente soccombere. Ed è qui che entrate in gioco voi.

La prima cosa da fare è di accaparrarsi molti seguaci, ordinando alla vostra sparuta popolazione (cominciate con circa tre omini, ognuno dei quali rappresenta una tribù) di insediarsi in un luogo. In questo modo i vostri omini vagheranno per la campagna cercando pianure dove costruire le loro case (che rappresentano città e villaggi). Più la terra circostante è piana e più le case degli omini saranno progredite, fino ad arrivare alla costruzione di castelli. Più progredite saranno le abitazioni, più velocemente acquisirete potere e più alto sarà il livello tecnologico della vostra popolazione, il che sarà di grande aiuto in seguito quando inizieranno i combattimenti.

Cosa succede se la terra è troppo accidentata per costruire? Semplice, dovrete essere voi a livellarla. Usate il pulsante sinistro del mouse, premetelo sopra un pezzo di terra e, voilà, apparirà una collinetta! Ciò serve a riempire i dislivelli fra le altre colline e creare in questo modo una pianura. Il pulsante destro del mouse ha l'effetto opposto, così, creando o togliendo pezzi di terra potete incoraggiare la crescita della vostra popolazione.

OK, il vostro popolo cresce bene, il vostro potere aumenta e voi vi divertite a giocare col paesaggio. La vostra popolazione tuttavia non occupa le aree più remote che avete creato con amore proprio per loro. Cosa fare? Semplice, fateli viaggiare perché si stabiliscano nel posto desiderato attirandoli con quel che è conosciuto come il Magnete Papale. Il Magnete Papale è una sorta di icona religiosa, un monolite da cui il vostro popolo sarà attratto quando voi li porrete nel modo "Andate verso il Magnete Papale". Se i vostri seguaci hanno un capo, lo seguiranno mentre si dirigerà verso il Magnete, se non ha capi la popolazione si dirigerà direttamente verso il Magnete e il primo di loro che lo raggiungerà diventerà il capo. I capi sono persone in gamba, visto che potete trasformarli in cavalieri, che partono immediatamente verso il territorio occupato dai nemici, uccidono gli abitanti e bruciano le case distruggendo le terre dalle quali la comunità trae il

Un mondo deserto - i vostri seguaci, non avendo

...quindi livellate il terreno e lo insedieranno. Ricordate: più piatto è il terreno, più avanzate sono le costruzioni.

Visto? Si sono insediati. Se ora livellerete il resto di questa zona, probabilmente andranno a popolarla.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	Aprile 89
AMIGA	L39000d	Aprile 89
IBM PC	Versione possibile	

CONFIGURAZIONE DEL PAESAGGIO

***Populous* contiene tre giochi. Il tutorial è autoesplicativo, il gioco personalizzato vi permette di alterare più di 60 parametri del gioco (rendendo gli dei nemici brutali o teneri a seconda dei vostri desideri) e il gioco delle campagne di conquista consiste in più di 1.000 mondi di difficoltà crescente. Come *The Sentinel*, non dovete giocare in tutti i paesaggi nel gioco in una sola volta. Il mondo successivo da affrontare dipende dal punteggio raggiunto e potete accedere all'ultimo mondo in cui avete giocato semplicemente scrivendone il nome.**

Oltre all'aumento della difficoltà dell'avversario, cambiano i climi dei mondi, che influiscono sulle reazioni della vostra popolazione. Per esempio, i mondi con l'erba sono quelli più ospitali, mentre quelli ghiacciati sono i più inospitali, e può essere difficile convincere i seguaci a lasciare le loro confortevoli case per stabilirsi in altre aree.

I deserti e i mondi di fuoco sono relativamente inospitali e la vostra popolazione tende a morire giovane. Può sembrare che questo non faccia molta differenza, ma per compensare questi fattori dovrete cambiare la vostra strategia. Per esempio se siete soliti ad avere molti cavalieri che vanno in giro per il vostro mondo d'erba ad uccidere nemici, potreste avere una brutta sorpresa quando usate questa tattica in un mondo deserto, dove i cavalieri tendono a morire prima di poter andare lontano o di poter fare delle vittime.

Un mondo polare. La vita è dura sotto questi climi.

Un mondo infuocato. Quel mare è proprio bollente!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quando avete sufficiente energia potete trasformare i capi in cavalieri.

I cavalieri vanno alla ricerca delle dimore del nemico, uccidono gli occupanti e poi bruciano le case.

È difficile costruire attorno a case diroccate, quindi è meglio appianare tutto al livello del mare.

suo sostentamento. I cavalieri rimangono in azione finché non vengono eventualmente uccisi. Una volta che avete condotto il vostro popolo nel posto giusto, non dovete fare altro che rimetterli nel modo 'insediamento' e popoleranno l'area desiderata. Se le cose stanno andando bene e vi sembra che l'altro giocatore sia nei guai, può essere una buona idea passare al modo 'battaglia'. I vostri seguaci cercheranno le case nemiche e combatteranno contro i loro abitanti e, se avranno la meglio, occuperanno le loro abitazioni. Se non ci sono oppositori in vista si insedieranno normalmente. È un modo pratico per spazzar via gli ultimi seguaci dell'avversario, distruggendo così il potere del dio nemico e acquistando il dominio del mondo intero. Poi si passa su un altro mondo, con un nuovo tipo di paesaggio e un'altra sfida.

Populous è un gioco fantastico. solo i 1.000 mondi vi terranno occupati per mesi, e non aspettatevi di vincerli tutti, la possibilità di giocare contro un amico (specialmente un'amico lontano) aumenta e rende ancora più costante l'interesse. A meno che non siate un fan sfrenato degli sparatutto, giocherete e vi divertirete con *Populous* per molto, molto tempo.

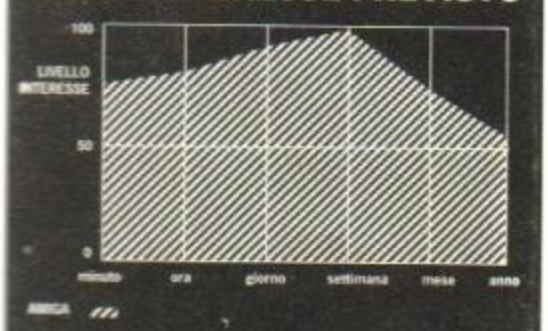
VERSIONE AMIGA

Alla grafica fantastica e ben presentata, fanno da complemento gli effetti sonori realistici e la suggestiva musica corale. Roba assolutamente meravigliosa che vi attirerà irresistibilmente. La Bullfrog ha prodotto un gioco difficile da replicare.

GRAFICA 9 **FATTORE QI** 6
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 9

K-VOTO 963

CURVA INTERESSE PREVISTO



Se tutti i giochi per Amiga fossero così belli!

ATTI DIVINI

I cavalieri possono anche essere cattivi, ma se volete veramente disturbare l'altro dio provate a provocare un disastro naturale che lo danneggi. E' divertente provocare un terremoto sul suo territorio, distruggendo edifici e asportando grossi mucchi di terra. Se egli ha costruito su terre basse, un opportuno terremoto può fare in modo che parte della sua popolazione si ritrovi a mollo e se non si affretta a costruire la terra sotto di loro, annegheranno.

Un modo altrettanto efficace per sbarazzarsi di alcuni dei suoi uomini e di creare una palude nel suo territorio, chiunque fra i suoi seguaci potrebbe esserne inghiottito. Se vi sembra troppo poco, provate a piazzare un vulcano in un punto chiave del suo territorio. I vulcani possono eruttare massi pesanti da rimuovere e, se scegliete il posto giusto, potreste infliggergli un colpo veramente mancino. Ancora più pericolose dei vulcani sono le inondazioni. L'acqua può salire in tutto il mondo e con un po' di fortuna coprire gran parte del suo territorio.

Inondazioni, prima e dopo. Incoraggiate il vostro popolo ad insediarsi su altipiani e se il vostro avversario non è troppo furbo, si accontenterà di popolare le terre basse. Attivate l'opzione inondazione e voilà...metà dei suoi seguaci annegheranno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLETECH

Anche per la INFOCOM un'immagine vale mille parole

INFOCOM è sinonimo di avventure testuali, ma ora si sta occupando anche di giochi di ruolo. *BattleTech* è molto famoso tra i fan di RPG, più per la violenza del conflitto che per lo sviluppo dei personaggi. Ironicamente, questo garantisce più probabilità di successo alla trasposizione su computer di quante ne abbiano altri giochi più coinvolgenti.

BattleTech è ambientato nel 31∞ secolo, quando cinque nazioni in guerra si affrontano usando robot ad alta tecnologia, i BattleMech. I Mech assomigliano ai robot dei cartoni animati per bambini, quelli dotati ogni sorta di armi assurde, anche se qui non si trasformano in utensili da cucina o robe varie: questi Mech non nascondono nulla della loro smagliante armatura metallica.

Il primo scenario di *BattleTech*, ambientato sul pianeta Pacifica, è sottotitolato "The Crescent Hawk's Inception" ed è incentrato su di un giovane di nome Jason Youngblood. Voi lo controllate mentre impara a diventare "MechWarrior" e poi - insieme ad altri personaggi - affronta una difficile missione.

Iniziate nella scuola che prepara i Mech, nella quale il combattimento è fondamentale. Ci sono tuttavia molte altre cose da imparare, quasi tutte fondamentali per portare a termine con successo la missione che dovrà compiere. Trattare azioni di borsa è il modo migliore per procurarsi la grossa somma di denaro che occorre per pagarsi l'addestramento, la formazione medica e scientifica e per acquistare armi e armature. La cosa più dispendiosa è il potenziamento di un Mech con armi speciali.

Quando JY termina gli studi, il che succede bruscamente, ha il compito di esplorare il resto di Pacifica per poterne tracciare una mappa. Per questo ci vuole tempo e una volta lasciata la vostra città dovrete affrontare molti nemici. Si può acquistare un *terrain mapper* o rilevatore di territorio che sveltirà considerevolmente il compito e vi permetterà di trovare molto più facilmente i centri abitati. La maggior parte delle altre città hanno ospedali, arsenali, centri d'assistenza dei Mech e ritrovi vari. Altri personaggi possono unirsi alla spedizione apportando le loro capacità.

Le battaglie dei Mech possono essere condotte dal programma, che si comporta bene. Ci sono molte opportunità di addestrarsi al combattimento all'aperto, sia contro i Mech che contro gruppi di umani a piedi. Gli umani sono prede facili per un Mech, ma se siete a piedi un combattimento con chiunque può rivelarsi fatale. Potete addestrarvi al combattimento e guadagnare denaro anche nelle arene, dove potete scontrarvi con un altro Mech. Una sconfitta, però, costa cara.

L'esito della battaglia può essere influenzato da molti fattori: il terreno, le armi usate, il nemico affrontato per primo e gli spostamenti effettuati. Generalmente il computer se la cava bene contro un avversario di forza uguale o inferiore, ma negli scontri con nemici più forti è necessario l'apporto di strategie umane.

Dopo un po' il combattimento tra Mech diventerà un elemento secondario rispetto a quello dell'esplorazione. Esplorare Pacifica è un grosso lavoro e prima o poi dovrete visitare tutte le città. È utile salvare il gioco di frequente poiché non si può mai sapere cosa succederà.

BattleTech non ha il livello enigmatico che ci si aspetta da un gioco Infocom, ma combina piuttosto bene il combattimento tra Mech e gli elementi di esplorazione/ricerca. Il solo problema è che poiché il gioco è irresistibile si tende a risolverlo in fretta e, avendo un limitato potenziale di "replay", difficilmente lo rigiocherete. E' tuttavia un buon inizio e sembra che siano in arrivo altri giochi *BattleTech*.

Questa finestra mostra le scene animate dei combattimenti o riporta informazioni sul procedere dello scontro. Indica anche la direzione quando ci si sposta.

Qui c'è la lista dei personaggi sotto il vostro controllo, insieme agli indicatori per Corpo (forza fisica), Destrezza e Carisma. Durante il combattimento diviene il menu di comando con opzioni per gli spostamenti, l'uso delle armi, la localizzazione delle unità nemiche, ecc.

La cittadella dove iniziate l'addestramento.Lo schermo principale del gioco mostra l'azione vista dall'alto. Qui appaiono diverse finestre e menu per le transazioni nei negozi e per fornire informazioni.

Il *Mechit-Lube*, dove si pos-sono riparare o personalizzare i Mech e acquisire abilità tecnologiche.

Un duello contro due Mech durante una missione di addestramento.

Avete incontrato un gruppo nemico in campo aperto. Li affronterete o cercherete di scappare?

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	Prezzo da definire	AGO '89
AMIGA	Prezzo da definire	AGO '89
C64/128	Prezzo da definire	IMMINENTE
IBM PC	L69000d	USCITO

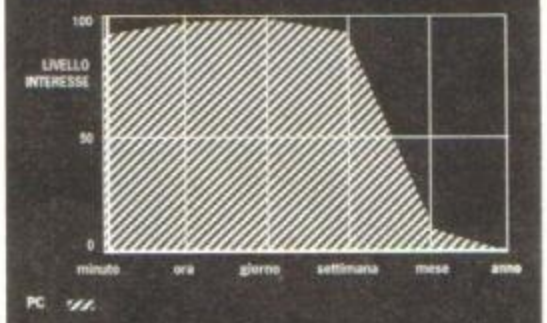
VERSIONE PC

La grafica VGA e EGA è veramente ben fatta e persino in CGA gli eventi sono ben raffigurati. L'accompagnamento sonoro non è però un gran che.

GRAFICA 6 **FATTORE QI 7**
AUDIO 1 **FATTORE GIOCO 5**

K-VOTO 801

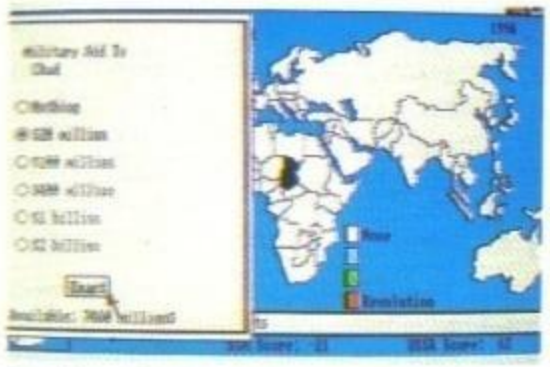
CURVA INTERESSE PREVISTO



Molto avvincente e impegnativo, ma potreste completarlo troppo presto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Guai in vista in Africa centrale: i russi sostengono i ribelli nel Ciad, quindi diamo una mano al governo...

Ad ogni modo, un'analisi della situazione mostra che i sovietici stanno giocando sul velluto, sostenendo entrambi le fazioni.

Un quotidiano rivela movimenti sospetti dei Russi, ma i consiglieri pensano che non è saggio chieder loro spiegazioni.

BALANCE OF POWER THE 1990 EDITION

Il simulatore di George Bush e Michael Gorbachov della MINDSCAPE

960

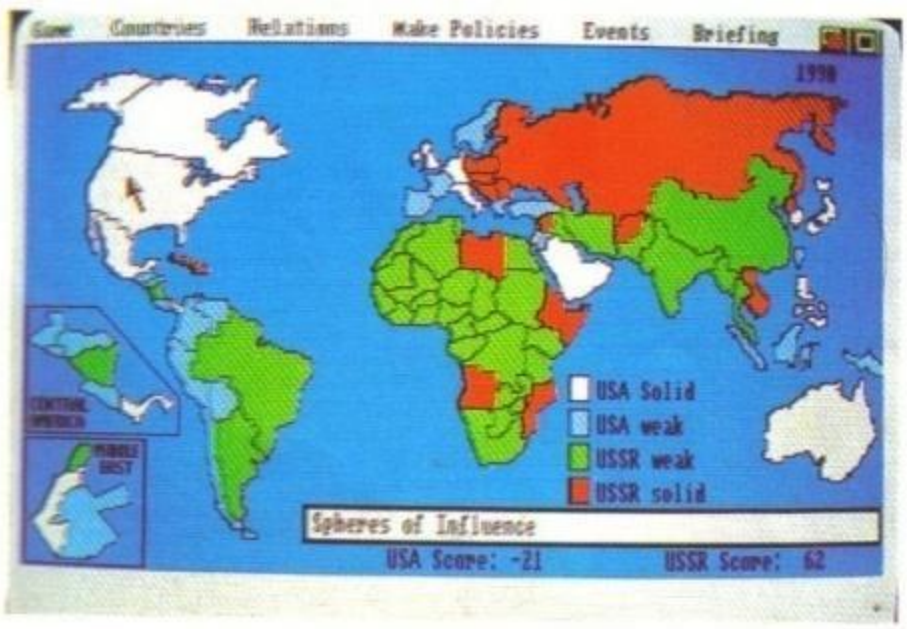
Si dice che il potere assoluto corrompe in modo assoluto. Quale scenario migliore per mettere alla prova le vostre manie di potenza se non quello della politica globale?

In quella che può essere definita solo come una maniacale attenzione al dettaglio, *Balance of Power: The 1990 Edition* (sulla scia del premiatissimo *Balance of Power*) conduce il giocatore attraverso 8 anni di politica mondiale, nella veste del leader statunitense o di quello sovietico, in difesa dei propri interessi nei vari paesi del mondo.

L'obiettivo principale è quello di accrescere il proprio prestigio geopolitico rispetto all'altra superpotenza, stringendo alleanze con le nazioni più potenti e assicurandosi che i nemici siano pochi e deboli. Ai livelli più alti, l'obiettivo è raggiunto facendo ricorso ad ogni possibile tattica militare, economica e diplomatica. L'altra potenza, però, non se ne sta lì a guardare: se le due politiche opposte non vengono risolte al tavolo delle trattative, i problemi montano rapidamente fino ad arrivare alla soluzione militare: tirate troppo la corda e dovrete "ricaricare" il mondo..

La simulazione prevede quattro livelli di gioco, fra i quali il nuovo scenario Multi-Polare, in cui i giocatori devono lottare con altri 80 stati, tutti attivamente impegnati in politica estera. (Il colossale compito logistico di coordinare i rapporti globali diventa chiaro soprattutto durante i lunghissimi tempi richiesti dal computer per elaborare gli effetti di ciascun turno!)

Non tentiamo nemmeno di andare al di là di una descrizione sommaria dei meccanismi fondamentali del gioco: per rendergli giustizia, è stato necessario un manuale di istruzioni di 91 pagine. Diciamo solo che questo gioco è il sogno di qualunque stratega. La complessità e vastità della simulazione bastano da sole per coinvolgervi negli eventi. Ogni singolo turno può richiedere ore per essere completamente digerito e implementato.



Una delle tante cartine informative. Questa mostra l'influenza delle due superpotenze sulle altre nazioni.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO
MAC	L89000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

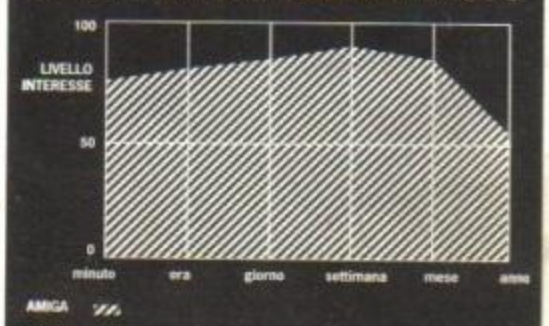
VERSIONE AMIGA

Non ci sono effetti sonori, quindi la dominazione del mondo si compie nel più assoluto silenzio. Molti schermi supportano al massimo sei colori, ma sono tutti chiari e svolgono la loro funzione. Il costante accesso al disco rallenta leggermente il gioco, ma è un piccolo prezzo da pagare. Una simulazione colossale e totalmente coinvolgente che fa pensare.

GRAFICA 4 **FATTORE QI 9**
AUDIO N/A **FATTORE GIOCO 3**

K-VOTO 960

CURVA INTERESSE PREVISTO



Una simulazione che, anche se cara, rappresenta un meraviglioso investimento a lungo termine.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAPTAIN FIZZ MEETS THE BLASTER-TRONS

PSYCLAPSE gioca in coppia

ALCUNI membri poco scrupolosi dell'esercito hanno architettato un complicato metodo per acquisire nuove reclute mediante clonazione. Dopo una normale tonsillectomia il confuso paziente riprende coscienza su un altro pianeta, con una copia di se stesso geneticamente identica sotto la propria guida e si trova ad affrontare orde di creature infuriate. Un'accoglienza spiacevole nei Cloned Highlanders della regina.

Il novellino Captain Fizz e i suoi soldati sono stati inviati sul pianeta Icarus per purificare un enorme insediamento infestato dai Blaster-Tron. Gli Highlander sono incaricati di percorrere tutti i 22 livelli del complesso fino a raggiungere e disattivare il computer centrale guasto, che sta creando i Blaster-Tron. Grazie allo schermo diviso in due che permette la contemporanea azione di due giocatori, *CFMBT* rappresenta una nuova variazione sul tema *Gauntlet*. Anzi, il programma è fatto in modo che risulti impossibile il completamento della missione ad un giocatore solo, quindi è meglio che i solitari del computer se ne stiano alla larga.

Entrambi i giocatori si muovono individualmente, ma devono cooperare per risolvere gli enigmi e progredire attraverso il labirintico insediamento. Si possono raccogliere munizioni e armature supplementari, insieme a chiavi con codice colore che

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPECTRUM	Prezzo n.c.	IMMINENTE
AMSTRAD	Versione non prevista	
C64/128	Prezzo n.c.	IMMINENTE
IBM PC	Prezzo n.c.	IMMINENTE

VERSIONE ST

Utilizzando il doppio schermo, l'area di gioco è più piccola ma la grafica,sebbene minuscola, è chiara e nitida, essendo funzionale piuttosto che estetica. L'azione di sparo è accompagnata da quattro effetti sonori diversi: sono adatti alla si-tuazione ma non sono certo il prodotto di una vivida immaginazione.

GRAFICA 6 FATTORE QI 4
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 754

(Destra) Sparando all'ultimo blocco grigio 'L' si apre l'ingresso circolare dell'ascensore, permettendo a Red di entrare.

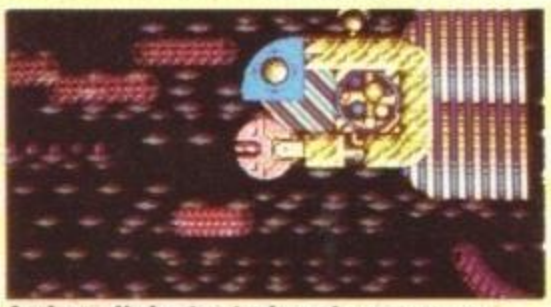
(Sinistra) Se Red aziona gli interruttori ottogonali nell'ordine esatto, appare una fila di luci verdi e il campo di forza verde incandescente viene disattivato, permettendo a Blue di attraversarlo.

COSMIC PIRATE

OUTLAW rilancia il Jolly Roger

Amiga – Nello spazio profondo, contro orde di caccia nemici.

Amiga – Il combattimento continua. I piccoli oggetti-pianeta sono dei gettoni.



Amiga – Il rientro trainando una nave.

FARE in modo che il crimine paghi è l'obiettivo di questo nuovo gioco della Outlaw. Guy Manly è un tipo con un passato burrascoso che cerca di fare fortuna nel duro mondo del crimine organizzato intergalattico.

A bordo del NEST 51 Guy incontra il Consiglio, che è formato dai peggiori ceffi di questa parte della nebulosa Andromeda e controlla qualunque traffico illegale nella galassia. Per dare prova della sua abilità Guy deve far guadagnare al Consiglio (e anche a voi) molto denaro, schizzando su e giù per lo spazio dirottando pacifici camionisti spaziali per rubargli il camion, trainarlo alla base e rivendere il carico. Prima di partire per la prima ruberia, dovete convincere il Consiglio che avete tutto quello che occorre per cavarvela. Il Consiglio ha installato diversi simulatori di missione alla base per darvi un'idea di quello che troverete nello spazio. E che cosa troverete esattamente? Per cominciare c'è una moltitudine di alieni di varie forme e dimensioni intenzionati a distruggere la vostra navicella, che vedete dall'alto. In secondo luogo ci sono dei radiofari d'iperspazio, che indicano scorciatoie da un settore all'altro, che dovete usare per raggiungere lo stesso settore dei camionisti spaziali. Una volta che vi trovate nello stesso settore di un camion, dovete solo seguire l'icona fino alla nave e poi spararegli un po' di volte prima di agganciarlo e riportarlo alla base per la ricompensa.

Sfortunatamente, iperviaggiare da un settore all'altro costa punti e il solo modo per farli è quello di sparare agli alieni. Ci vuole molto tempo per ammucchiare punti sparando agli alieni, ma per fortuna gli alieni lasciano spesso cadere capsule che, una volta raccolte, aumentano il punteggio o riducono il livello dei danni. Se l'indicatore di danni raggiunge il massimo, avrete fallito e dovrete fare un'altra prova col simulatore prima che il Consiglio vi permetta di uscire di nuovo nello spazio.

Appena vi fate una certa esperienza il Consiglio vi permette di intraprendere missioni sempre più pericolose, il che di solito significa che il vostro obiettivo è più lontano e che dovrete passare più tempo ad uccidere alieni per guadagnare i punti necessari per viaggiare nell'iperspazio. Dopo che avrete portato a termine qualche missione avrete guadagnato abbastanza

VERSIONE AMIGA

Grafica e sonoro sono buoni e lo si gioca bene. Le missioni per un po' sono divertenti, ma alla fine diventano ripetitive.

GRAFICA 8 FATTORE QI 5
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 786

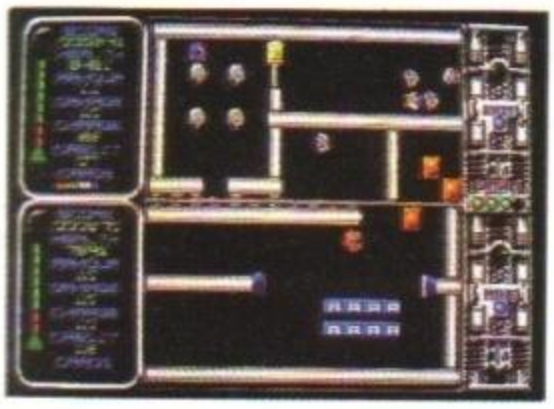
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
SPEC 128	Prezzo e data di realizzazione n.c.	
AMSTRAD	Prezzo e data di realizzazione n.c.	
C64/128	Prezzo e data di realizzazione n.c.	
IBM PC	Versione non prevista	

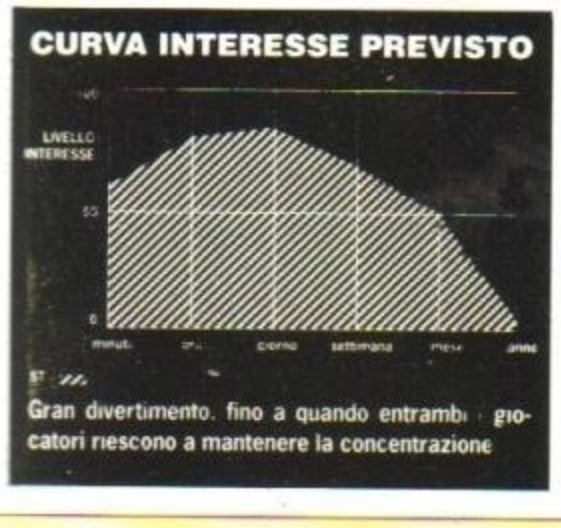
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

aprono le porte corrispondenti. Si possono anche barattare crediti alle apposite console per rivitalizzare lo stato di salute precario del giocatore.

Il piacevole miscuglio di sparatutto, strategia ed enigmi rendono *CFMBT* irresistibile e divertente. Un interessante cambiamento di rotta per la Psyclapse, un buon prezzo e la possibilità di trascorrere un pomeriggio con un amico a sparare a tutto andare.





Gran divertimento, fino a quando entrambi i giocatori riescono a mantenere la concentrazione

per cominciare a pensare di potenziare la vostra nave con armi migliori, motori più veloci, ecc.

Cosmic Pirate è uno sparatutto divertente. Fondamentalmente il gioco manca di complessità, ma la difficoltà sempre crescente delle missioni mantiene l'interesse per un po'.

Amiga – Il settore della mappa dove progettate la rotta per la ricchezza...

Un accattivante shoot'em-up appesantito dalla ripetitività delle missioni.

JOURNEY TO THE CENTRE OF THE EARTH

Andare sottoterra con la RAINBOW ARTS

Questa mappa è una guida rudimentale del percorso da intraprendere.

I quattro quadranti e il termometro indicano lo stato di salute e dei rifornimenti.

Il peggioramento della salute è indicato anche dal deteriorarsi dell'aspetto del personaggio.

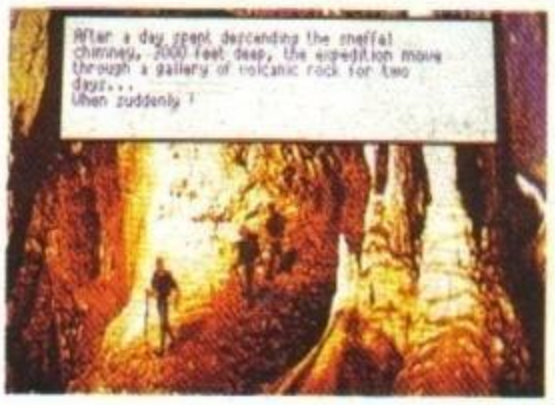
Queste icone permettono al giocatore di ispezionare il suo stato fossile, di cambiare il razionamento, di usare i medicinali e di mettere in pausa.

GIULIO Verne amava andare in luoghi dove nessuno era mai stato prima, anche solo con la fantasia: intorno al mondo in 80 giorni, 20.000 leghe sotto i mari e, naturalmente, al centro della terra. I lettori, e poi gli spettatori, si sono fatti guidare volentieri in questi viaggi. Ora anche gli utenti di computer possono avventurarsi nel regno dell'ignoto.

Il gioco, come ci si poteva aspettare visto che è stato creato dagli stessi programmatori di *Joan d'Arc*, si presenta come un miscuglio di avventura e strategia, disseminato di azioni arcade. Il giocatore può scegliere di assumere il ruolo di uno dei quattro avventurieri, ognuno dei quali possiede abilità diverse, ma il gioco è fondamentalmente uguale chiunque scegliate.

Il compito è quello di trovare una strada che colega diverse locazioni, fino ad arrivare nelle viscere della terra. Lungo la strada il protagonista affronta numerosi pericoli sotterranei. Una mappa approssimativa funziona da guida, ma il percorso esatto deve essere scoperto analizzando gli strati delle rocce e le descrizioni testuali dei luoghi. Se l'avventuriero sbaglia strada, potrebbe avere brutte sorprese. Le ferite possono essere curate grazie alla cassetta medica, ma la quantità di polvere cicatrizzante è limitata. La sequenze arcade richiedono diverse abilità: evitare le rocce che cadono, raccogliere l'acqua che gocciola dal soffitto, allontanare gli pterodattili e aggirare branchi di pelosi mammut, che fuggono disordinatamente. Sfortunatamente anche il gioco si svolge in, modo disordinato, perché il suo unico fine è quello di correre a destra e a sinistra per evitare i pericoli.

È certamente un gioco ben strutturato, ma non ha sufficiente contenuto per agganciarvi. Quando avrete scoperto il percorso e terminato il gioco, vi accorgerete che offre troppo poco per ritornarci su.



Vi sono molti deliziosi sfondi. Questo appare all'inizio del gioco ed è seguito da una frana.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L25000d	USCITO
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE ST

Immagini fisse e sfondi ben fatti. Le sequenze non sono ben animate: i mammut sussultano in modo buffo mentre si muovono col loro passo pesante. Gli effetti sonori sono per la maggior parte digitalizzati, anche l'urlo dei mammut e il rumore degli zoccoli.

GRAFICA 5 **FATTORE QI 5**
AUDIO 4 **FATTORE GIOCO 4**

K-VOTO 579

Scarsa azione e poca strategia.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRAGON'S LAIR

La confezione da sei della READYSOFT

Un fendente fuori tempo...

...e Dirk finisce per essere afferrato dai tentacoli.

IN ogni sala giochi di cinque anni fa si poteva scommettere di trovare una folla assiepata intorno ad un'unica macchina ad inserire monetine come se fosse l'ultima occasione per provarla. Dragon's Lair di Don Bluth fu una delle prime macchine ad anticipare la tecnica del CDI, utilizzando animazioni del livello della Walt Disney incise su videodisco.

Queste macchine, dispendiose e inaffidabili, vennero presto abbandonate, ma i proprietari di un Amiga con 1 Mega di memoria (o di un Amiga 1000) possono provare il piacere della innovativa macchina arcade. Tutti disegni animati e la colonna sonora sono stati digitalizzati e compressi in 130 Mbyte su sei dischetti a doppia faccia. Avvertite i compiaciuti possessori di un secondo drive.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	Prezzo e data di rilascio da definire	
AMIGA	L. 75000/110000d	USCITO
Altre versioni non previste		

VERSIONE AMIGA

Senza dubbio eccellente per il sonoro e la grafica, ma il gioco è molto ripetitivo e non ci vuole molto per portarlo a termine. Le continue operazioni di accesso al disco e di cambio degli stessi sono il colpo di grazia finale.

GRAFICA	9	FATTORE QI	2
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	3

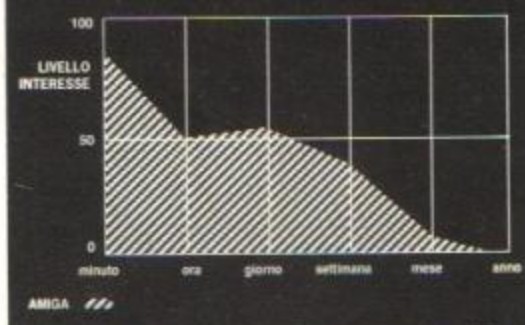
K-VOTO 473

Il gioco ruota intorno agli sforzi di un certo Dirk Daring per liberare la principessa Dafne dalle grinfie di Singe, il drago. Dafne è stata imprigionata nel castello di Singe e Dirk deve farsi strada con la spada attraverso stanze piene di trappole, salire per scale a chiocciola e superare ogni sorta di creature nell'eroico tentativo di liberare l'amata.

Le possibilità di azione di Dirk, limitate a movimenti a destra, a sinistra, in avanti e indietro e a un fendente di spada, sono subordinate alla vicinanza dei mostri o degli oggetti lampeggianti che mostrano la direzione da prendere. È una semplice questione di tempismo. A seconda dell'azione compiuta dal giocatore, la sequenza corrispondente viene letta dalla memoria e appare il successivo scenario.

Molte situazioni richiedono l'esecuzione di un certo numero di azioni e il procedere è una questione di tentativi: basterà ricordarsi la sequenza corretta la volta successiva - un compito non molto impegnativo.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Mostra tutte le capacità dell'Amiga, ma sfortunatamente è anche l'unica cosa che offre.

PALADIN

Perchè i cavalieri appartengono alla OMNITREND

UN Paladino è un cavaliere errante od un esempio di cavalleria. Questa è la definizione che ne dà il vocabolario e questo è quel che siete in questo ibrido americano fra gioco di ruolo e wargame Ci sono dieci spedizioni nel programma base e un disco aggiuntivo disponibile separatamente ne contiene altre sedici.

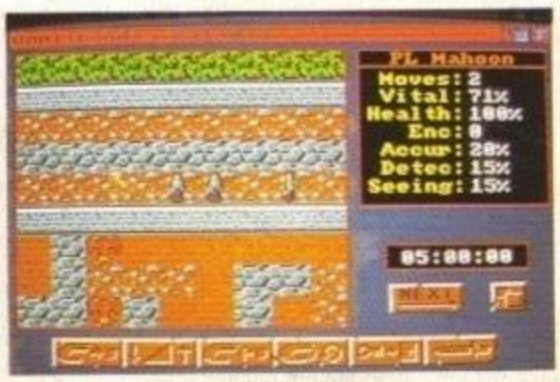
Ogni spedizione ha un suo particolare obiettivo da raggiungere, in certi casi entro un limite di tempo. Per esempio, nella spedizione troiana siete alla guida di un piccolo gruppo che deve infiltrarsi in un castello e liberare una principessa entro un tempo limite. Come la maggior parte dei wargame, *Paladin* si svolge in fasi: le vostre mosse e il combattimento sono seguiti dalle mosse e dal combattimento del computer, ma al contrario di altri giochi è solo per un singolo giocatore.

Il movimento e il combattimento sono entrambi limitati dall'ammontare di punti movimento che ogni membro del gruppo ha a disposizione e, a sua volta, il numero dei punti movimento è ristretto dall'ammontare e dal tipo di oggetti o armi che il personaggio ha con sé. Quasi ogni azione nel gioco consuma un numero di punti movimento: per attaccare un nemico adiacente, per esempio, servono 3 punti se usate una spada o 5 punti se usate una balestra, mentre il movimento in se stesso costa un ammontare di punti diverso a seconda del tipo di terreno da attraversare.

Se il paladino porta a termine una spedizione può sperare in un miglioramento delle sue caratteristiche, il che lo renderà un po' più potente nelle spedizioni successive. Se tuttavia il paladino dovesse venir ucciso, dovete crearne uno nuovo per giocare ancora. Le spedizioni sono divertenti, il fantasy-wargame a volte richiede abilità tattiche, perciò è bene essere in grado di sviluppare le capacità del personaggio. Una pecca del gioco tuttavia è l'impossibilità di spostare un personaggio attraverso un quadrante occupato da qualcun altro, il che costringe a frequenti e costose deviazioni.

Paladin è un po' semplicistico, ma se vi divertite a far a pezzi draghi e a lanciare palle di fuoco, può essere divertente. L'accluso programma di costruzione delle spedizioni permette di modificare quelle esistenti e di crearne di nuove, così da tenervi occupati per un bel po'.

(Sinistra) Il vostro uomo si prepara ad entrare e recuperare la principessa nella missione Trojan. Sopravvivete e probabilmente incrementerete il valore del vostro Paladino.
(Sotto) Un'altra ricerca e alcuni temibili dragoni da evitare o attaccare. Fortunatamente quel muro funge da riparo - ma per quanto rimarrà ancora intatto?

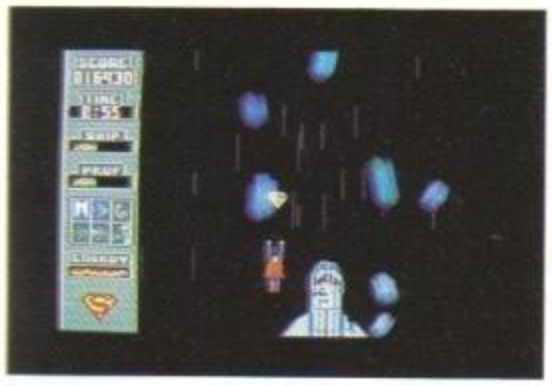


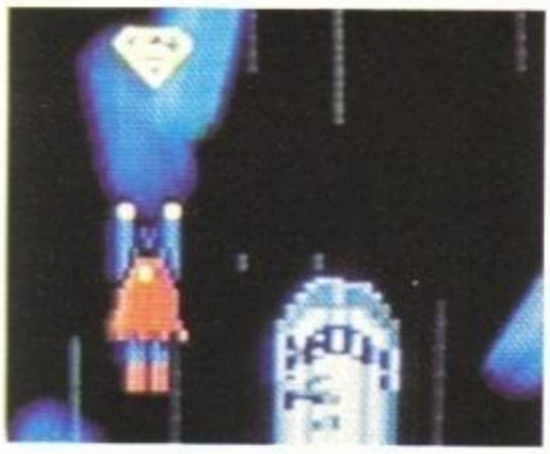
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L69000d	USCITO
AMIGA	L69000d	USCITO
IBM PC	n.c.	IMMINENTE
MAC	n.c.	IMMINENTE
Dischi "nuove avventure" imminenti		

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





SUPERMAN

L'uomo d'acciaio della TYNESOFT

L' ULTIMA volta che Superman fece la sua comparsa su un computer fu accolto da urla di derisione. Ora la Tynesoft ha infuso nuova vita al vecchio eroe, lanciandolo in una serie di otto giochi d'azione contro i suoi avversari più accaniti. Ognuna delle otto sequenze d'azione è preceduta da una pagina di fumetti che narra quanto è avvenuto fino a quel momento. Non è necessario leggerla ogni volta, ma è un'introduzione piacevole quando lo si gioca per la prima volta.

La prima sequenza è una battaglia contro i Para-demoni di Darkseid, che cercano di annientare la potenza di Superman con palle di fuoco e nuvole a percussione. Il grande S non deve far altro che distruggere abbastanza demoni e cannoni a percussione da guadagnarsi l'accesso al livello successivo. La vista a raggi laser è l'arma più efficace in questa situazione, ma anche il super-fiato può essere utile per tener in-dietro i demoni, senza dimenticare che, all'occorrenza, c'è sempre il super-pugno.

Le armi non cambiano molto da un livello all'altro, anche se ai poteri dell'eroe si aggiungono il super-calcio e la visione telescopica. Da una veduta posteriore alla *Space Harrier*, nel primo livello, si passa a uno scorrimento orizzontale nel secondo. Dovrete colpire o evitare i guardiani volanti, mentre volate a fianco di una nave dove ci sono due ostaggi che dovete liberare.

Il terzo livello è uno sparatutto a scorrimento verticale, in cui Superman deve proteggere lo shuttle spaziale da una tempesta di asteroidi, evitando quelli di Kryptonite che riducono i suoi poteri. Col quarto livello si torna allo scorrimento orizzontale, in cui bisogna aprirsi la strada fra una serie di micidiali sistemi di difesa. In tutti i livelli è molto facile restare senza energia, assorbita non solo dai colpi nemici, ma anche dall'uso delle vostre stesse armi. Un occhio attento all'indicatore di energia e qualche minuto di riposo di tanto in tanto potrebbero risparmiarvi un mucchio di frustrazioni. È proprio il caso di dire che Superman è tanti giochi in uno e che sono stati tutti studiati e programmati con molta abilità. L'unica grossa pecca è che si fa tosto troppo presto. Tuttavia, con un po' di esercizio, si impara ad apprezzarne la varietà che lo rende molto divertente.

(Sopra a sinistra) C64 – State proteggendo la navicella spaziale dalla tempesta di asteroidi. Fate attenzione ai macigni verdi: sono di Kryptonite.

(Sotto) ST – I Para-demoni sono verdi e o cavalcano i cannoni a percussione o sparano meteore.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC	L18000c • L25000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

VERSIONE ST

Di nuovo, la grafica non è niente di speciale, ma il sonoro è buono. Un gioco semplice ma impegnativo pieno di cose che vi stimoleranno a giocarlo.

GRAFICA	5	FATTORE QI	6
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 761

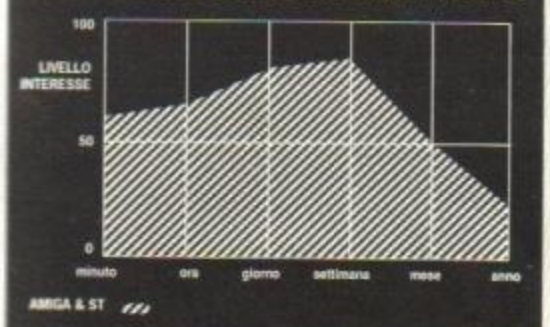
VERSIONE AMIGA

La grafica è colorata ma semplice e vi lascia con l'impressione che un po' più di lavoro avrebbe migliorato il gioco considerevolmente. Gli effetti sonori sono tuttavia buoni.

GRAFICA	5	FATTORE QI	6
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 761

CURVA INTERESSE PREVISTO



Semplice ma giocabile, con parecchi compiti che vi tengono occupato.

VERSIONE C64

I livelli sono solo sei, ma programmati bene come sull'ST. Il caricamento è una vera noia, con lunghe pause fra una azione e l'altra. I tre livelli di difficoltà lo rendono più giocabile.

GRAFICA	7	FATTORE QI	2
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 752

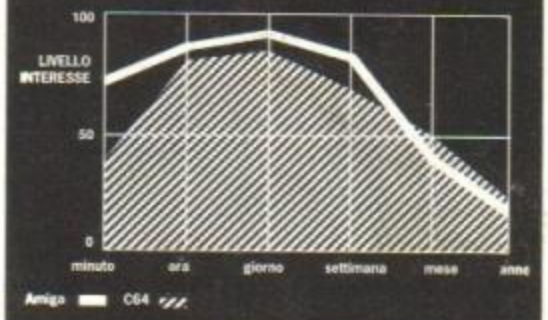
VERSIONE AMIGA

Grafica e animazione deliziose e buona realizzazione del tema musicale di Superman.

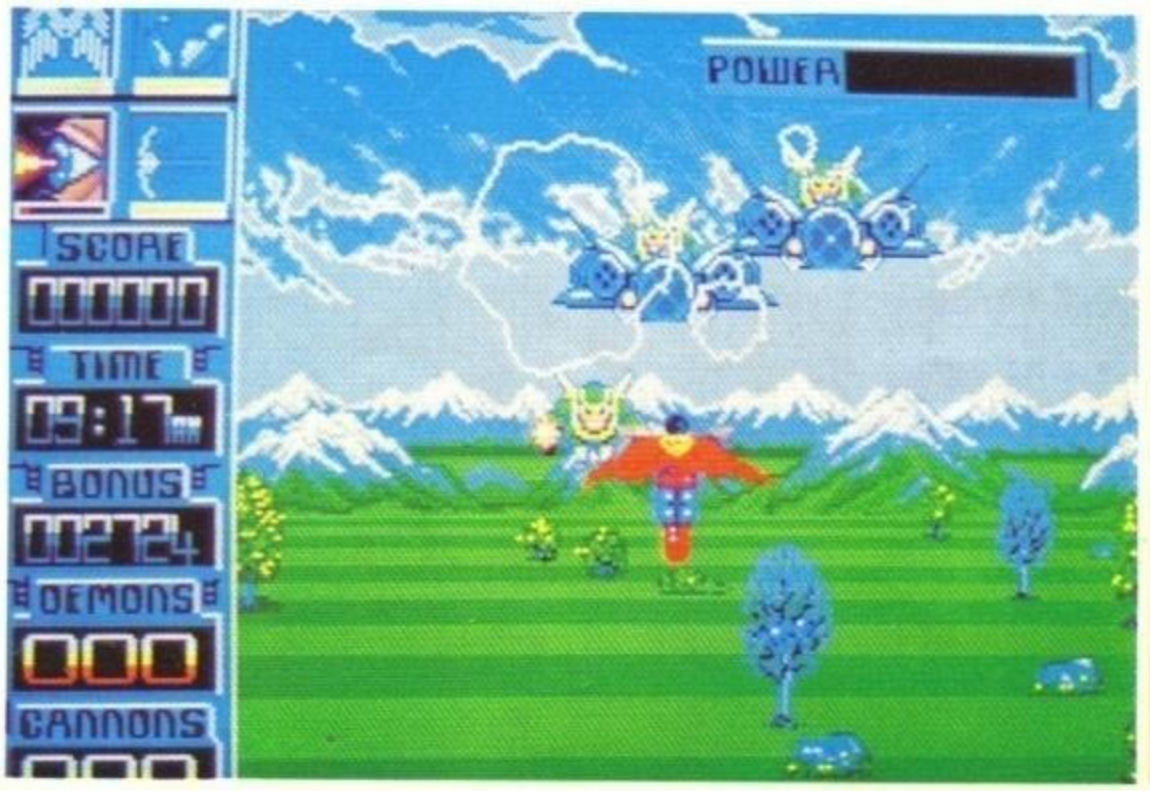
GRAFICA	8	FATTORE QI	2
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 805

CURVA INTERESSE PREVISTO



Varietà ed impegno tremendi, anche se la versione Amiga è difficile e il caricamento del C64 è lento.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WANDERER

Le birichinate futuristiche della ELITE

I GIOCHI in pseudo 3D sono vecchi quanto lo Spectrum, ma quelli in 3D vero sono molto pochi: uno è *Wanderer* della Elite, in cui per avere l'effetto completo dovete mettervi un paio di occhialini con lenti rosse e blu.

Il gioco è ambientato in un ipotetico futuro in cui i gatti sono diventati estremamente rari e costosi, tanto è vero che l'ultimo gatto della Terra è stato appena rubato da Vadd, aspirante al dominio della galassia, che l'ha rinchiuso nella Sfinge, la sua terribile fortezza. Sta a voi recuperare il gatto e distruggere Vadd.

Il primo problema è che riuscirete ad affrontare Vadd soltanto convincendo le sue guardie che siete un suo fervente ammiratore: per far ciò dovete offrirgli in dono ben 8000 gatti. Ma come farete a procurarvene così tanti? Giocando a carte, naturalmente.

Tutti i pianeti di *Wanderer* sono coinvolti in una partita di poker inter-planetaria. Voi avete due carte e vi tocca fare la spola fra un pianeta e l'altro, scambiando le vostre carte con le loro, in modo da lasciare ad ogni pianeta una carta migliore di quella che aveva e ricevere in cambio dei gatti. Poi volate su un altro pianeta - evitando o distruggendo tutte le eventuali navicelle che vi si parano davanti a seconda che siano più o meno aggressive - e scambiate nuovamente le carte.

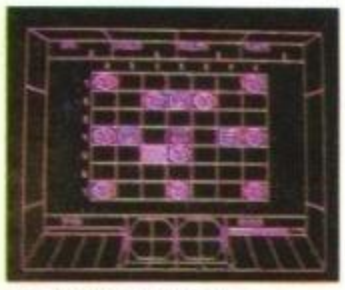
Wanderer non è uno sparatutto come tutti gli altri. Per scambiare le carte ci vuole, a volte, una certa capacità strategica, il che è molto divertente. Non vi aspettate, però, di rimanere incollati al monitor per molti mesi a venire.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE

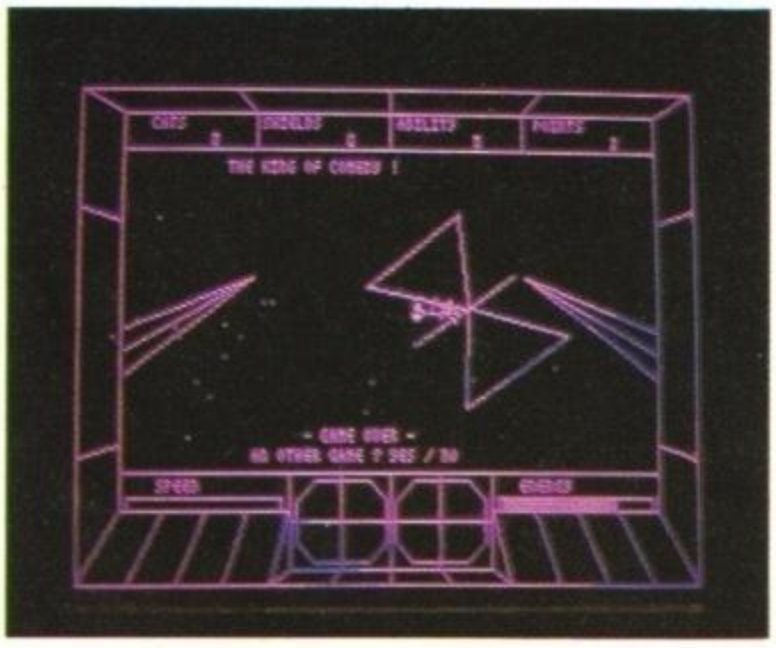
VERSIONE ST

L'effetto 3D è ottimo (meno male che, volendo, potete scegliere di giocare in 2D) ma gli effetti sonori sono scarsini. Wanderer non è un gioco stupendo, ma per qualche tempo può divertire.

GRAFICA 7 **FATTORE QI 5**
AUDIO 3 **FATTORE GIOCO 7**
K-VOTO 682

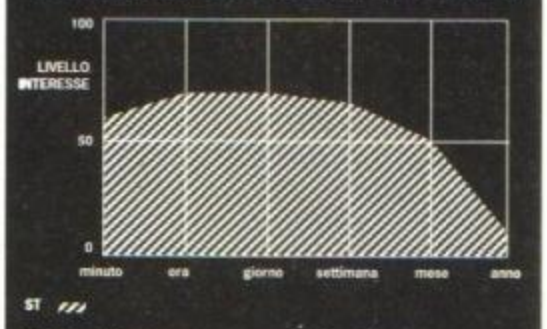


La griglia Galattica



In modo 2D - naturalmente, poiché l'immagine viene divisa in blu e rosso, non potreste vedere gran che se vi mostrassimo *Wanderer* in modo 3D - contro un gruppo di alieni minacciosi prima di atterrare su un pianeta.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Il 3D è buono, ma non c'è abbastanza per tenere vivo l'interesse molto a lungo.

WILLOW

MINDSCAPE senza gli effetti speciali

BASATO su un recente film della Lucasfilm, questo primo prodotto con marchio Mindscape invece che Mirrorsoft narra la storia di un certo Willow Ufgood, contadino di Nelwyn e involontario provocatore della caduta del regno di Bavmorda, la malvagia Regina di Nockmaar.

Nata da una comune donna Daikini, in una prigione di Nockmaar, la piccola Elora Danan si rivela essere portatrice di un tatuaggio profetico: è destinata a distruggere Bavmorda e a diventare l'Imperatrice di tutti i regni. Nel tentativo di salvarla, la levatrice Ethna libera la bimba dalla prigione e la manda alla deriva, al modo di Mosè, in un letto di paglia. Willow la scopre e comincia l'avventura. La storia di Willow è rappresentata attraverso una serie di sotto-giochi basati sulle scene del film e collegati fra loro da una pergamena centrale che narra la storia.

Di solito, dove c'è il marchio della Lucasfilm si va sul sicuro, ma questa volta è meglio starsene alla larga. *Willow* è una collezione di sei giochi fiacchi e poco originali: uno è un semplice schermo di selezione, uno è un normalissimo puzzle, tre sono strutturati su labirinti e l'ultimo è uno rischioso incrocio fra *Quazimodo* e *Barbarian*. E' possibile giocarli separatamente, e in verità, la suddivisione serve per consentire di farne la mappa, senza la quale il gioco sarebbe impossibile da finire. Oh, come sono caduti in basso i potenti!

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO
C64/128	L18000d	USCITO
IBM PC	L39000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

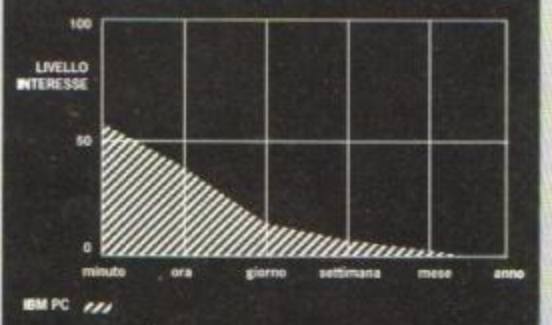
VERSIONE IBM PC

La grafica mediocre, lo scorrimento incerto e l'animazione artefatta si aggiungono, aggravandola, alla già zoppicante azione di gioco, mentre il continuo accesso al disco finisce per uccidere ogni residuo di entusiasmo. Una sola cosa salva *Willow*: la bella colonna sonora d'apertura.

GRAFICA 4 **FATTORE QI 4**
AUDIO 6 **FATTORE GIOCO 2**
K-VOTO 238

Uno dei sotto-giochi: selezionate la gabbia in cui si trova Madmartigan. Dura, eh?

CURVA INTERESSE PREVISTO



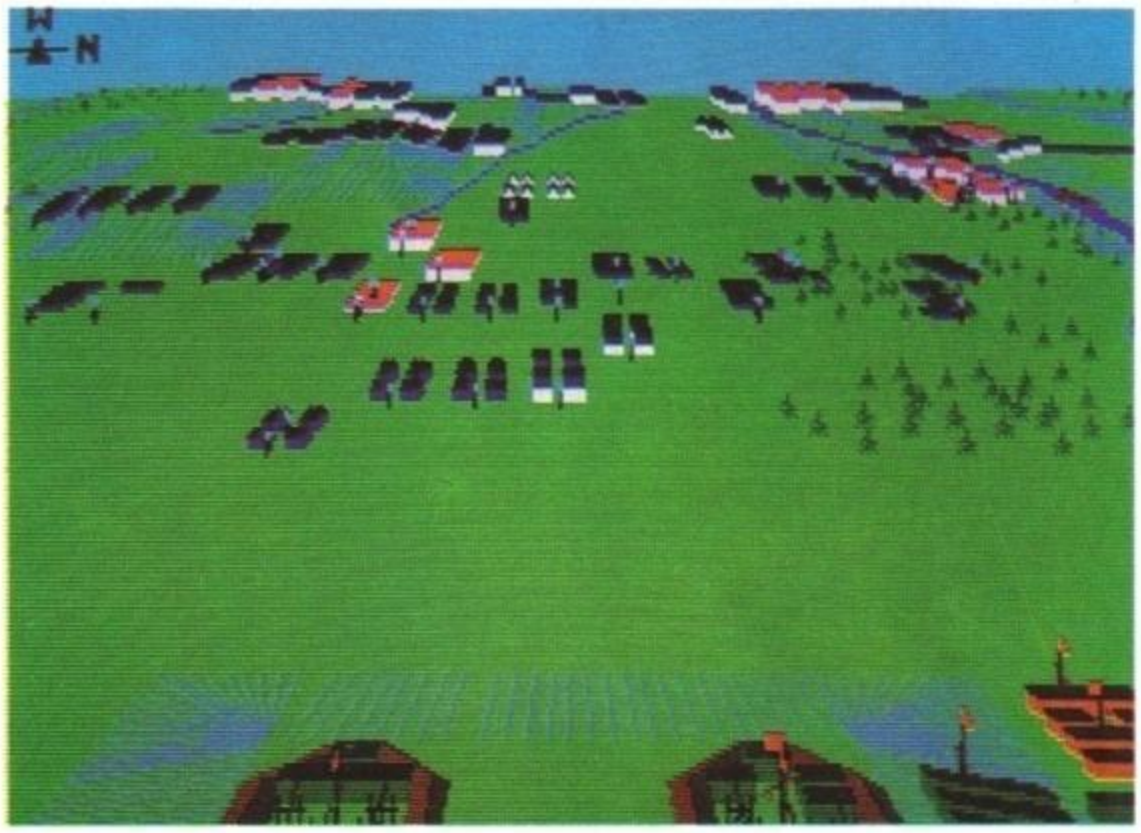
Il potenziale del film è stato mancato di almeno un chilometro. Che sia stato fatto in fretta tanto per sfruttarne il nome?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BORODINO

Il maresciallo da campo dell'Atari



Osservando l'avanzata di Napoleone dalla posizione russa a Fleches. Qesto é tutto ciò che potete vedere quando decidete di guardare attraverso gli occhi di altri comandanti o del Comandante In Capo (sia Napoleone o Kutusov).

GLI appassionati, seri o meno seri, di wargames oggi hanno molto di cui rallegrarsi. Se possedete un computer a 8-bit, potete scegliere tra i giochi SSI, SSG e RT Smith. Sul fronte dei 16-bit, potete provare UMS e un paio di giochi PSS. Ecco ora dall'Atari il primo gioco della loro gamma Battlescapes per ST.

Borodino, ideato e programmato da un certo Turcan dottor Peter, è una simulazione per uno o due giocatori della famosa battaglia del 7 settembre 1812, nella quale Napoleone comandava le truppe francesi contro l'esercito russo del principe Kutusov, 70 miglia ad ovest di Mosca, nella piccola città di Borodino.

Le modalità del gioco rappresentano la sua caratteristica più rivoluzionaria. Per cominciare, interpretate il ruolo di comandante in capo - Napoleone o Kutusov - e vedete il campo di battaglia solo dal suo punto di vista, come se vi trovaste su una vicina collina. Questo significa che non potete avere un quadro preciso di quel che sta succedendo uguale a quello che hanno i comandanti che si trovano in mezzo alla battaglia, il che può influenzare l'esito dei vostri ordini. E' però possibile barare un po' guardando attraverso gli occhi degli altri comandanti, se lo desiderate, cosa molto utile mentre state imparando a giocare.

Diversamente da altri wargames non scegliete le unità a turno, date loro degli obbiettivi e poi state seduti a guardare come se la cavano. Invece, gli ordini sono indirizzati ai Comandanti di Corpo che a loro volta passano gli ordini ai loro Comandanti di Divisione e così fino agli ultimi elementi della gerarchia del comando.

Il gioco si svolge a turni di quindici minuti, durante i quali a ogni comandante in capo può dare fino a otto ordini. Un altro elemento importante del gioco è che, dato il periodo storico, gli ordini vengono inviati per mezzo di uomini a cavallo. I vostri subordinati e le loro truppe possono dunque riceverli troppo presto, troppo tardi, nell'ordine sbagliato o, nella peggiore delle ipotesi, non riceverli affatto.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
IBM PC	L39000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

Gli ordini possono essere semplici o complessi, a vostra scelta, variando da "Ney, ordinà alla tua artiglieria di bersagliare la ridotta per due ore", fino a cose del tipo "Davout, forma una linea d'attacco da mezzo miglio a sud-est di Shevardino unendoti a Ney, fino a mezzo miglio a sud-est di Redan, collegandoti con Poniatovski". Ovviamente, man mano che conoscerete meglio il sistema, i vostri ordini potranno diventare più complessi.

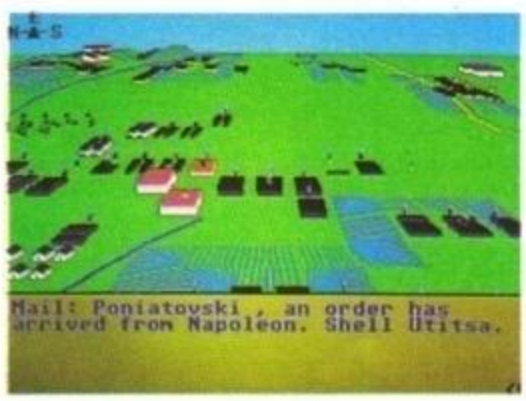
La visualizzazione, tutta in 3D solido, fa guadagnare in realismo alla simulazione. Blocchi colorati rappresentano i vari reggimenti e gruppi di piccole case rappresentano città e villaggi. *Borodino* è veramente un ottimo tentativo di ricreare la battaglia, lasciandovi il controllo del suo svolgimento. La frustrazione di non sapere se un ordine è arrivato al destinatario, o come sta andando la battaglia in certi punti al di fuori dal vostro campo visivo è molto reale, e anche se semplice da giocare il gioco è impegnativo. Se vi interessano i wargames dovreste dargli un'occhiata. Peter Turcan potrebbe essere un nome che sentiremo spesso in futuro.

VERSIONE ST

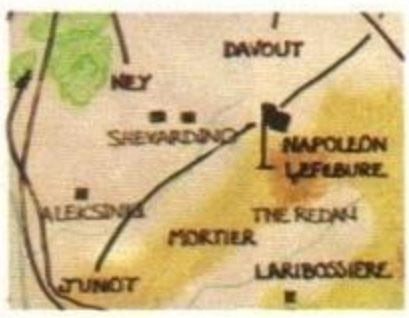
Sebbene la grafica sia un po' rozza, lo schermo si aggiorna velocemente. Non ci sono effetti sonori, ma questo non diminuisce il piacere del gioco. Sebbene non sia un sistema flessibile come quello di UMS, è comunque un gioco ottimo e divertente.

GRAFICA 8 **FATTORE QI 7**
AUDIO N/A **FATTORE GIOCO 7**

K-VOTO 891

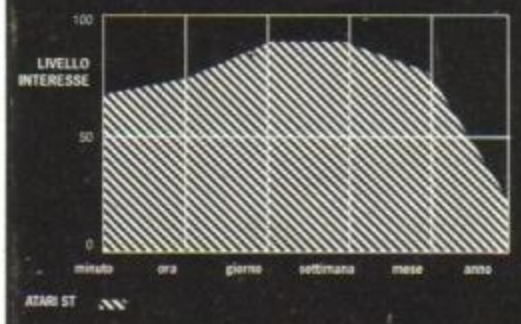


(Sopra) Decidete di controllare lo stato delle comunicazioni e saprete quando e se i vostri ordini arriveranno e come saranno interpretati dai comandanti.



(Sopra) Guardando a nord dalla posizione di Napoleone a Redan. Eugene piazzerà ora la sua truppa in una buona posizione per un attacco a Borodino. Dal momento in cui gli ordini vengo dati a Eugene, e da questi ai suoi subordinati, la situazione a nord potrebbe essere completamente differente.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Un grande gioco, ma con un solo scenario ci si stanca presto. Rimane comunque un pezzo da collezione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

G.NIUS

L'intelligente fuga della LANKHOR

Se G.Nius (il piccolo droide al centro) riesce ad evitare le macerie che cadono, distruggere gli altri robot e sparare alla scatola blu fluttuante, può prendere l'ascensore per il piano superiore.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	Prezzo n.c., in sviluppo	
IBM PC	Prezzo n.c., in sviluppo	
Non sono previste altre versioni		

G.NIUS il droide supervisore alla manutenzione, viene interrotto dal suo lavoro dal trauma di decelerazione della sua navicella-cargo, che è andata a sbattere frontalmente contro un pianeta. Sebbene sia ancora vivo, G.Nius è lontano dall'essere salvo: la navicella si sta disintegrando lentamente, l'uscita è all'estremità opposta della nave e i droidi addetti alla manutenzione mostrano tutti tendenze violente.

L'astronave è composta di numerose stanze-schermi divise in vari livelli. Per raggiungere l'uscita G.Nius deve attraversare tutte le stanze di ogni livello e farvi esplodere i terminali luminescenti. Solo una volta che tutti i segnalatori luminosi arancioni sono stati disattivati appaiono gli "ascensori". Sparando contro di essi appare una piattaforma che porta al livello superiore.

G.Nius attraversa stanze che cadono in pezzi, trampolini e botole, e si difende dai compagni infuriati con l'aiuto di un rapido sistema di smantellamento a laser. La raccolta dell'energia, di scudi protettivi e di chiodi (?) che sono rimasti fra i detriti aiuta il droide ad allungare la propria vita.

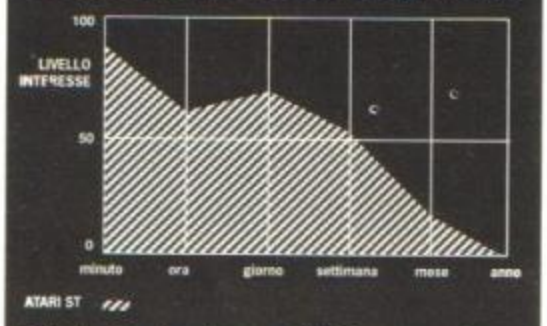
Questa brillante avventura dinamica più sparatutto è molto divertente, ma il piacere iniziale viene presto meno per mancanza di varietà. Solo quelli più motivati porteranno a termine il gioco.

VERSIONE ST

In accordo con la tipica tendenza francese il gioco è fiacco, ma è ben fatto dal punto di vista estetico. Gli spiritosi effetti sonori campionati sono chiari e si adattano bene all'azione frenetica e buffa, mentre l'ottima grafica statica è accompagnata da una collezione di sprite eleganti e da effetti sonori azzeccati, come quelli dei danni allo scenario dovuti ai proiettili vaganti.

GRAFICA 7 FATTORE QI 3
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 4
K-VOTO 592

CURVA INTERESSE PREVISTO



Divertente da giocare all'inizio, ma a lungo andare l'interesse diminuisce.

GARY LINEKER'S HOT SHOTS

GREMLIN colpisce la traversa

(Sinistra) C64 - Quelli con poco buon gusto potrebbero scegliere di giocare su un campo rosso. Notate il radar del campo nella parte inferiore dello schermo.
(Destra) Spectrum - La porta è libera, ma quel tiro di massima potenza è destinato a passare sopra la traversa.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
IBM PC	Versione non prevista	

VERSIONE C64

Il gioco è abbastanza ben fatto, ma il computer non vale gran che come avversario. Gli sprite tipo Lego e lo scrolling tremolante non aiutano a renderlo più attraente.

GRAFICA 5 FATTORE QI 3
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 550

VERSIONE SPECTRUM

Il gioco è più difficile da giocare che nella versione per C64, ma almeno il computer è un valido avversario. Lo scrolling è pessimo e il movimento dei calciatori è tremolante rendendo il gioco a volte un po' sconcertante per il giocatore.

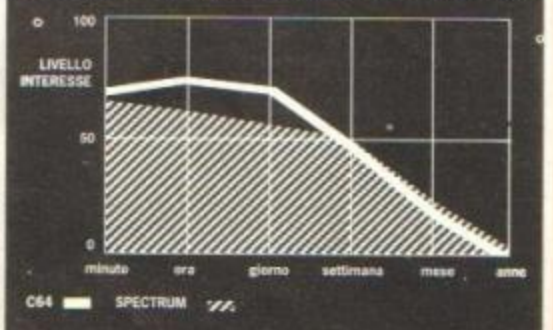
GRAFICA 4 FATTORE QI 3
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 4
K-VOTO 535

PROPRIO quando la pletora dei giochi di calcio sembrava finita, ecco che arriva un altro prodotto firmato Gary Lineker a dimostrare il contrario. Con un approccio più tradizionale di molti altri giochi dello stesso genere, Gary Lineker's Hot Shots propone un gioco per uno o due partecipanti con undici calciatori per squadra.

Il campo e i membri della squadra sono visti dall'alto e, come avviene di solito, è il giocatore più vicino alla palla ad essere sotto controllo diretto. Premendo il pulsante di fuoco il giocatore colpisce la palla se questa è in suo possesso o tenta un tackle scivolato se non lo è. Il gioco tiene in considerazione i falli, perciò non fate troppo gli scarponi.

Anche il controllo della palla segue le procedure standard: mentre si tiene premuto il pulsante di fuoco un misuratore varia la forza del colpo e puntando il joystick in una determinata direzione si imposta quella del tiro. In questo modo si possono eseguire anche i tiri ad effetto e le rovesciate. E' sorprendente che il giocatore si fermi quando si preme il joystick, permettendo all'avversario di raggiungerlo e contrastarlo. Il programma consente una gamma di opzioni inclusa la scelta del campo, del suo colore, dei colori delle squadre e della durata del gioco.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Coinvolgente all'inizio, ma ha troppe lacune per essere considerato un passatempo durevole.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STORMTROOPER

Distruzione dalla CREATION

INDOSSATE gli stivali di combattimento che c'è da fare un po' di danni. Danni irreversibili a robot, postazioni di fuoco e a qualsiasi avversario armato così stupido da intralciarci la strada nei vari livelli di un complesso minerario, super-difeso da uomini e macchine.

In ogni livello, costituito da un'area a scorrimento orizzontale e da tre piattaforme, lo scopo è quello di trovare l'uscita, rimuovendo barriere e combattendo contro brutti ceffi. Potete camminare, sedervi, saltare, salire le scale - e sparare stando sia in posizione eretta che sdraiato. Le barriere che ostacolano il percorso vengono eliminate sparando ai terminali.

L'arma iniziale non riesce ad annientare tutti gli avversari: solo quelli meno corazzati. Per affrontare i robot e i mercenari supercorazzati ci vuole un'arma più potente. Alcune sono sparse per i vari livelli. Purtroppo, però, potete alternare soltanto tra due armi: quella standard o quella più potente.

Dopo aver giocato le prime volte, diventa solo una questione di ricordarsi la sequenza degli attacchi e di trovare il tempismo giusto: cara vecchia struttura di gioco. Man mano che si entra in nuove aree, aumentano le frustranti possibilità di morire a causa di improvvisi ed inaspettati nemici.

Dopo aver combattuto nel primo livello sotterraneo, Stormtrooper deve distruggere i terminali, come quello visualizzato a sinistra nella piattaforma intermedia. In questo modo riesce a rimuovere le luccicanti barriere, come quella della piattaforma inferiore.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	Aprile 89
IBM PC	L39000d	Aprile 89
Non sono previste altre versioni		

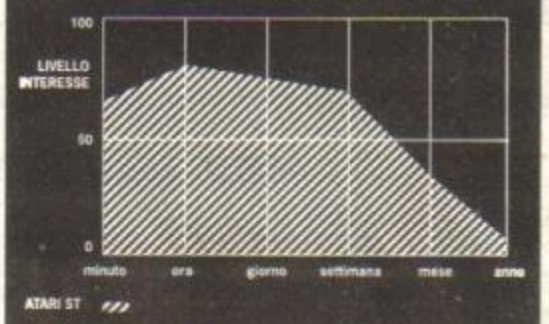
VERSIONE ST

Lo scorrimento fluido e gli sfondi suggestivi creano uno scenario piacevole. I personaggi animati contribuiscono a mantenere una certa atmosfera di pericolo. Il sonoro e la musica non sono poi così speciali, ma quando cadete in un buco viene emesso un bel grido.

GRAFICA 7 **FATTORE QI 2**
AUDIO 6 **FATTORE GIOCO 7**

K-VOTO 703

CURVA INTERESSE PREVISTO



Struttura di gioco vecchia ma buona: varietà e livelli di gioco soddisfacenti.

GALDREGONS DOMAIN

PANDORA sulle tracce del tesoro

Fare visita agli antichi maghi che abitano la regione può essere molto utile. Questo vi regala un libro di incantesimi.

Il barbaro incontra spesso altri viandanti. Il tizio a cavallo è uno da tenere d'occhio: infatti è un cavaliere immortale al soldo di Azaz.

AZAZEL il mago è stato resuscitato dagli alti sacerdoti di Shool ed è ora in cerca delle cinque gemme leggendarie di Zator per diventare re di tutto il Mezron. Temendo per la sicurezza del suo popolo, Re Rohan invia un mercenario barbaro alla ricerca delle gemme prima che il malvagio stregone e la sua banda ci mettano le mani sopra.

L'avventura del barbaro è visualizzata con una prospettiva in prima persona: un incrocio fra *Dungeon Master* e *Lords of Midnight*. Oltre a superare stanze, corridoi e labirinti, questo sosia di Schwarzenegger può scorrazzare per le brughiere e per i boschi, facendo puntatine nelle locande e nelle numerose casupole che costellano il paesaggio.

Man mano che cambiano gli scenari, appaiono vari personaggi: alcuni augurano al barbaro ogni bene, altri gliele danno di santa ragione, a seconda delle loro alleanze. Il combattimento, comunque, è semplicemente una questione di selezionare l'opzione e cliccare ripetutamente sull'avversario prescelto finché non si ottiene un risultato. Allo stesso modo, gli incantesimi, una volta scoperti, vengono selezionati dal menu e lanciati contro un destinatario.

In *Galdregons Domain* l'elemento interattivo è piuttosto limitato e sebbene la portata della ricerca dovrebbe soddisfare molti amanti dei giochi di avventura, i Signori del Dungeon potrebbero restare un po' delusi.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
C64/128	L25000d	Estate 89
IBM PC	L39000d	Estate 89
Non sono previste altre versioni		

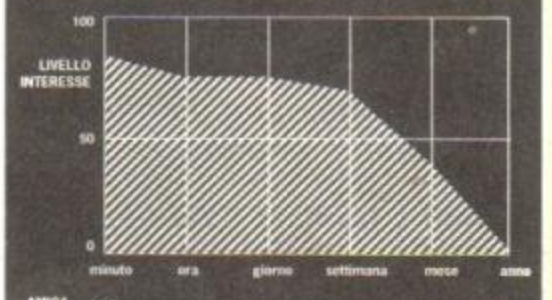
VERSIONE AMIGA

Non si può dire che *Galdregons Domain* sfrutti al massimo le capacità dell'Amiga. La grafica è OK, per quanto un po' limitata, ma il potenziale degli effetti sonori è stato davvero trascurato, limitandosi ai tradizionali grugniti, gemiti e strepiti campionati.

GRAFICA 6 **FATTORE QI 4**
AUDIO 3 **FATTORE GIOCO 5**

K-VOTO 704

CURVA INTERESSE PREVISTO



Molto territorio da esplorare, ma purtroppo poca azione veramente interessante lungo il cammino.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tutto quello che leggerete di seguito è come sempre da:

NEWEL COMPUTER SHOP

Via Mac Mahon, 75 - 20155 Milano - Negozio 323492 da martedì a sabato
Spedizioni 33000036 tutto il giorno da martedì a sabato
Fax 33000035 sempre 24 ore su 24
Modem/banca dati (gratuita) 3270226 al pomeriggio + sabato, domenica e lunedì 24 ore.

"COMMODORE POINT 89" = 64 SHOP

Per te che vuoi sempre il meglio per il tuo **COMMODORE 64-128**
è in arrivo anche in Italia **By Newel**:

MKV **The best Cartrige** (la migliore cartuccia multiutility)

E' in arrivo per te che vuoi sempre il meglio per il tuo **64/128:**

MK5, con lei, **LA TOTAL CARTRIGE = *ORA AVETE FATTO 13***

1) **MK5** la migliore per effettuare copie di sicurezza
2) Il velocizzatore più sicuro e compatibile **Tape o Disk**
3) **Microprocessore** studiato per sostituirsi a quello del Computer, invisibile e trasparente al sistema stesso
4) Ricerca le **Poke** per donare vite infinite a tutti i programmi gioco
5) Possibilità di avere giochi in trainer senza nozioni di linguaggio macchina
6) **Sprotegge** da nastro a disco e all'inverso qualsiasi programma anche in **Multiload**
7) Trasferisce da 5"1/4 a 3"1/2
8) Velocizza 5/10 volte il nastro
9) Rende parallelo il **Disk Drive** (202 blocchi in 6 secondi) anche con programmi **No Fastload**
10) **Editor** di schermo per cambiare scritte nei programmi
11) Interfaccia parallela **Centronic Standard Grafica** (con apposito cavo opzionale)
12) Salva e stampa schermate e Sprites di qualsiasi gioco, con possibilità di alterazione personalizzata
13) Nuovi comandi **Basic**, Monitor linguaggio macchina, immagini su nastro in successione e tanto tanto di più

ECCO PERCHE' HAI FATTO 13 !

Per Commodore 64 e 128 compatibile con tutti i registratori e tutti i drives in modo 64

Per fare 13 vi occorrono solo Lit. 105.000 (IVA compresa) offerta limitata solo per 500 pezzi in Italia

ALTRE OFFERTE 1989 (IVA compresa)

AMIGA 500 + espansione 512K originali COMMODORE Italia + 7 giochi omaggio	**Lit.**	**1.200.000**
AMIGA 500 + II DRIVE	**Lit.**	**1.100.000**
AMIGA 2000 + JANUS XT	**Lit.**	**2.700.000**
COMMODORE 64 con registratore + 1 joistik + 10 giochi omaggio	**Lit.**	**340.000**
AT PC 286 1 Mb Ram + Hard Disk 30 Mb con Drive 5"1/4, Drive 1,2 Mb e Monitor Dual + 20 Diskette omaggio (GW Basic, Dos e Manuali)	**Lit.**	**2.800.000**
XT 640 K + Drive 5"1/4 con Tastiera estesa e Monitor (GW Basic, Dos e Manuali)	**Lit.**	**1.390.000**
AMSTRAD, ATARI, STAR, MOUSE, MODEM, SOFTWARE		**tutto quanto a STOK**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TELEVIDEO 64 **Lit. 149.000**
Novità assoluta, ora puoi ricevere il televideo Rai direttamente dal tuo commodore 64/128 con possibilità di stampa: è sufficiente possedere un qualsiasi tv con presa scart o monitor. Manuali in italiano.

PAGEFOX **Lit. 119.000**
La più potente cartuccia per desk top publishing (grafica di stampa professionale, supera addirittura Geos e le sue applicazioni, disegno con vari tipi di pennello, scrive con scelta tipi di carattere. Manuale in italiano.

SPEEDOS PLUS "NEWEL" - Tutti i modelli super a **Lit. 59.000**
Il miglior tipo di velocizzatore parallelo per 64/128 (modo 64), inimitabile ed affidabile al 100%, compatibile con tutto il software commerciale, disponibile in tutte le versioni:
64 e 1541 - 64 e 1541/II - 64 e OC118 - 64 e 1541C - 64 Nuovo modello e drive - C128 e 1541

REALTIME (PROVIDEO) 64 **Lit. 149.000**
Digitalizzatore 16 tonalità di grigi in tempo reale (fotografico) per ottenere immagini senza fermo immagine di qualità eccellente.

PROGRAMMATORE EPROM **Lit. 229.000**
Per programmare fino ad eprom 256 K di qualsiasi provenienza, con il tuo piccolo 64 potrai copiare, verificare, comparare eprom di qualsiasi computer o apparecchiatura.

MODEM DIRETTO NEW **Lit. 69.000**
Modem dedicato 300 baud con software e cavi collegamento per C64.

INTERFACCIA MIDI **Lit. 79.000**
Potrai finalmente collegare tastiere midi al tuo C64 (per tutti i musicisti ed hobbisti di musica)

THE CARTRIGE - In offerta a **Lit. 69.000**
Se non vuoi spendere una cifra enorme e ti accontenti di fare tutto ciò che fa Mikie, con turbo, srite killer, poke, monitor, tool kit, più un eccezionale sprotettore cassetta disco e viceversa in un unico file, completo di manuale in italiano.

PROCESSORE VOCALE **Lit. 119.000**
L'unico digitalizzatore sonoro e musicale, campionatore di suoni e parole, con possibilità di dare comandi a voce al computer, completo di microfono, software in italiano e manuali in italiano (made in Newel).

DRIVE BOOT SELECTOR (Novità) **Lit. 23.000**
Per usare il df1 come df0

ANTIRAM (Novità) **Lit. 23.000**
Esclude tutte le espansioni di memoria

VIRUS DETECTOR (Utilissimo) **Lit. 35.000**
Avvisa quando agisce un virus

FINAL CARTRIGE III ORIGINAL **Lit. 79.000**
La più bella cartuccia ad icone come the Cartrige, con dump video, orologio agenda, e sprotettore. Dai il fascino dell'Amiga al tuo C64.

PROSOUND STEREO DIGITIZER AMIGA **Lit. 179.000**
Digitalizzatore stereofonico per Amiga, completo software e manuali, compatibile Midi.

MINIGEN NEWEL - In esclusiva per l'Italia da Newel a sole **Lit. 399.000**
Finalmente il primo genlok pal per tutti gli appassionati ed entusiasti compatibile pro video etc. con manuali e software in italiano. Funzioni di picture, mixage e lok.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAPIDE E VELOCI

TEENAGE QUEEN

■ **Ere International, versione recensita: Amiga, L. 34000d**

La Anco, a quanto pare, non è l'unica a cercare di addolcire i giochi di poker con immagini di donne nude. Ma mentre la Anco usa almeno fotografie digitalizzate, questo gioco della casa di software francese Ere International utilizza delle illustrazioni per ritrarre la donna man mano che si toglie gli abiti e assume varie pose provocanti.

E' stata adottata la formula tradizionale dello strip poker: i due giocatori cominciano con una determinata somma di denaro e dovete cercare di vincere finché questa non è costretta prenderne altro in prestito in cambio di un capo di abbigliamento.

I giochi di strip poker non hanno una grande reputazione (in fondo, quando si è visto lo schermo finale non c'è più lo stimolo a rigiocarlo), ma la *Regina Adolescente* è decisamente una giocatrice migliore della media e il parlato digitalizzato è ben fatto.

Nell'insieme, la presentazione è piacevole e, vista la dozzina circa di immagini da visualizzare, potreste impiegarci varie ore per vincere. Ma una volta che siete arrivati in fondo, dovete proprio non aver niente da fare per farlo ripartire.

Amiga – *Teenage Queen.*

GRAFICA	7	FATTORE QI	5
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 408

REALM OF THE TROLLS

■ **Rainbow Arts, versione recensita: Amiga, L. 25000d**

Siete un elfo coraggioso? Se non lo siete, non sognatevi nemmeno di avventurarvi nel *Regno dei Trolls*. Si tratta di un gioco di piattaforme vecchio stile, in cui vi trovate a controllare con il mouse il vostro elfo, che deve correre fra le piattaforme collegate da varie scale e raccogliere i dolcetti cliccando sulle relative icone.

Le Halls (così vengono chiamati gli schermi) sono pattugliate da orchi che proteggono le casse contenenti oro, spade, anelli, coppe d'oro e simili. L'idea che qualcuno possa mettere le mani sul loro tesoro non gli va tanto a genio, quindi cercheranno di fermarvi appioppandovi dei colpi in testa. Due colpi e siete morti e costretti a ricominciare, quindi vi conviene cercare di evitarli o scagliargli contro un raggio di energia o una palla di fuoco, tramortendoli il tempo che basta (speriamo!) per fuggire. Potete anche tentare di fare qualche buco nelle piattaforme e sperare che gli orchi ci caschino dentro ma, attenti, i buchi non durano in eterno.

Realm of The Trolls è un gioco un po' misero. Lo stile di gioco è molto vecchio, l'animazione niente di speciale e gli effetti sonori e la grafica troppo semplicistici. La cosa peggiore è la selezione delle icone in tempo reale dell'azione di gioco.

Amiga – *Realm of the Trolls.*

GRAFICA	5	FATTORE QI	1
AUDIO	1	FATTORE GIOCO	3

K-VOTO 245

HUMAN KILLING MACHINE

■ **US Gold, versione recensita: Spectrum, L. 15000c**

Kwon è la macchina bellica in questione, ma qui non ci sono né mitragliatori né lanciamissili: si tratta infatti di un picchiaduro in stile *Street Fighter*, con grandi sprite e round combattuti in varie capitali.

Il gioco inizia a Mosca, la cui aria deve farvi bene in quanto il vostro avversario deve abbattervi cinque volte per sconfiggervi, mentre a voi ne bastano tre per sconfiggerlo. Fatevi però mandare al tappeto un paio di volte e vi ritroverete ad abbattere l'avversario successivo (un cane dal nome Shepski) in uno stato di stanchezza tale che la lotta si combatterà praticamente ad armi pari. Se superate al pelo il primo round, sarete ormai stravolti quando affronterete il nuovo avversario: una donna imbestialita davanti a un nightclub di Amsterdam, di nome Maria. Se pensate che sia tosta, aspettate a vedere Helga!

Oltre alle tipiche mosse effettuabili premendo o non premendo il pulsante di fuoco, vi sono alcune manovre di attacco più spettacolari del solito. La grafica è buona (soprattutto gli sfondi) e l'animazione e l'azione di gioco sono OK, ma manca di originalità. Probabilmente però piacerà agli amanti dei picchiaduro.

Spectrum – *Human Killing Machine.*

GRAFICA	8	FATTORE QI	2
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 568

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINI GOLF

■ **Magic Bytes, versione recensita: Amiga, L. 39000d**

Ultimamente, tutti vanno pazzi per i giochi assurdi di golf. Questa versione tedesca presenta due percorsi con 18 buche, a partire da quelle più semplici, che trovate in qualsiasi località di mare, a quelle più strambe, frutto di una fervida immaginazione.

La pallina viene posizionata in un punto del tappeto di partenza e da essa viene tracciata una linea con il cursore per indicare la direzione e la potenza del tiro. Nel modo "expert" la linea viene eliminata, rendendo più difficile il calcolo del tiro.

La maggior parte delle buche del primo percorso dovrebbero essere completate in due o tre tiri, mentre il secondo percorso è molto più complicato e parecchie buche richiedono cinque/sei tiri. Gli ostacoli sono i più assurdi, dai tubi ai tunnel ai teletrasporti. Gli schermi successivi arrivano addirittura ad avere oggetti surreali 3D e gravità. I tiri possono essere provati e riprovati finché non siete soddisfatti ed è possibile vedere le buche da diverse angolazioni.

Questa simulazione di golf funziona bene sul computer, ma, avendo solo due percorsi, è improbabile che manterrà vivo l'interesse per molto tempo. Solo il livello 'esperti' e il secondo percorso potranno impegnarvi anche dopo qualche giorno.

Atari ST – *Mini Golf.*

GRAFICA	4	FATTORE QI	4
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 613

BAAL

■ **Psyclapse, versione recensita: Amiga, L. 29000d**

La vostra missione: trovare e distruggere il malvagio Baal e tornare con la Macchina da Guerra. E' come? Beh, siete al comando di una truppa di Time Warriors e, guidandone uno per volta, dovete vagare per le tre parti del territorio di Baal raccogliendo i vari pezzi della Macchina da Guerra. In ogni sezione, bisogna raccogliere un determinato numero di pezzi prima di poter cercare un mezzo di trasporto per passare alla sezione successiva.

Per progredire attraverso le sezioni, dovete camminare fra le piattaforme (collegate da scale a pioli) cercando e distruggendo gli alimentatori dei campi di forza che vi bloccano il cammino. Poi si tratta di abbattere tutti gli alieni che vi attaccano ed evitare le mine disseminate sul pavimento. Per annientare gli alieni, avete a disposizione quattro tipi di laser, ma per tre di essi dovete trovare le munizioni.

Baal non vincerà il premio per l'originalità, ma la grafica è molto colorata e l'animazione veramente realistica. E' un gioco molto lungo (fortunatamente, c'è l'opzione di salvataggio, in modo che non dovete completare il gioco in una sola seduta) che terrà occupati per un po' gli appassionati di cartografia, raccoglitutto e sparatutto.

Amiga – *Baal.*

GRAFICA	8	FATTORE QI	4
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 726

DUGGER

■ **Linel, versione recensita: Amiga, L. 39000d**

Herbie Stone ha fatto la sua ultima comparsa, o meglio giravolta, in *Crack*, un clone di *Breakout*. Ora, ritorna in questa variante del vecchio gioco arcade *Dig-Dug*.

L'aspetto più memorabile di *Crack* era la comica sequenza di apertura, la quale è stata un po' rielaborata per il nuovo titolo: è ancora molto divertente e tutto lascia pensare che sarà una gag di lunga durata.

Il gioco in sé è immediato. Lo schermo rappresenta una sezione della terra, in cui Herbie deve scavare delle gallerie. Tutt'intorno è costellato di due specie di animali e di rocce. Lo scopo è quello di schiacciare gli animali con le rocce oppure di gonfiarli fino a farli scoppiare, se riuscite ad avvicinarvi abbastanza.

Gli animali non scavano tunnel, ma di tanto in tanto si trasformano e fluttuano verso di voi. Se vi scontrate con loro siete finiti, ma potete essere uccisi anche dai draghi sputafuoco celati fra le rocce.

E' molto strano trovare un concetto di gioco così vecchio sull'Amiga. Appena si esaurisce il brivido nostalgico iniziale per *Dig-Dug*, non rimane che un gioco ripetitivo e banale. Dateci qualcosa di più originale, per favore!

Amiga – *Dugger.*

GRAFICA	5	FATTORE QI	1
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	3

K-VOTO 372

ANDES ATTACK

■ **Llamasoft, versione recensita: ST, L. 25000d**

C'era una volta un computer chiamato Commodore Vic 20. Era una piccola grande macchina (piccola è il termine operativo), per la quale venivano prodotti molti giochi fantastici. A quel tempo, uno degli scrittori di giochi più prolifico era un uomo di nome Jeff Minter.

Jeff era capace di produrre giochi semplici ma estremamente giocabili, scegliendo gli animali come protagonisti principali, soprattutto pecore, yak e lama. Questa idea così stravagante lo rese famoso ovunque.

Ora siamo nel 1989 e in tutto questo tempo Jeff è stato impegnato nella conversione per ST di alcuni dei suoi classici. Uno di questi è *Andes Attack*. Il gioco non è altro che un clone di *Defender*, in cui dovete pilotare una navicella su un paesaggio a scorrimento orizzontale e impedire che i lama vengano rapiti da una grande varietà di alieni. Laser, bombe smart, c'è tutto il materiale tradizionale, ma per gli standard di oggi non è un gran che. La grafica è veloce, ma non particolarmente colorata e l'azione di gioco dimostra tutti i suoi anni. Se però non avete un gioco tipo Defender per il vostro ST e desiderate davvero, ma davvero averne uno, provatelo: non è difficile trovare giochi migliori, ma potreste anche trovarne di peggiori!

ST – *Andes Attack.*

GRAFICA	5	FATTORE QI	1
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 380

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SLIPSTREAM

■ **Microdeal, versione recensita: Amiga, L. 39000d**

Le scie di Slipstream (letteralmente 'scia dell'elica') sono in realtà nove, tutte infestate di aerei che dovete distruggere. Ma oltre a colpire gli aerei (è meglio farlo perché continuano a sganciare bombe), dovete evitare gigantesche forme geometriche e pareti.

La vostra navicella è ripresa parzialmente da dietro, in stile *Afterburner*, e gli edifici (?) scorrono verso di voi, mentre gli aerei nemici continuano a scorrere da un lato all'altro dello schermo sganciando bombe.

Tutto questo potrà sembrare molto divertente, ma in realtà non lo è. Lo scorrimento è terribilmente lento: non c'è alcun senso di movimento né di urgenza mentre avanzate lentamente. Gli sfondi sono belli, ma gli sprite sono poco originali e l'astronave madre si potrebbe definire una macchia madre grigia. Anche la rilevazione di collisione è penosa ed è terribilmente seccante doversi sorbire l'intermezzo in cui "l'astronave madre vi riporta all'inizio" ogni volta che perdete una delle tre vite. Anche il parlato digitalizzato d'apertura è misero, mentre gli effetti sonori non sono male.

Questa volta la Microdeal ha fatto un bel fiasco. In giro ci sono molti sparatutto migliori, di cui tantissimi nello stesso stile.

Amiga – *Slipstream.*

GRAFICA	2	FATTORE QI	1
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	2

K-VOTO 235

ZANY GOLF

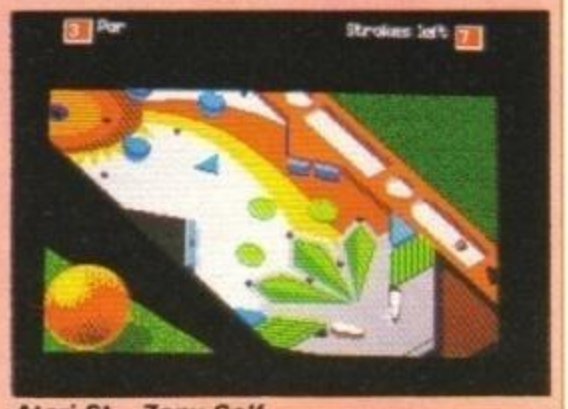
■ **Electronic Arts, versione recensita: Atari St, L. 38000d**

Golf pazzo, strambo, assurdo, folle, bizzarro...no, è *Zany Golf*. Perché qualcuno non produce un gioco col nome di Stupid Golf o Wacky Snooker, in cui i tavoli da biliardo siano dotati di mulini e di tunnel invece che di buche?

Dal punto di vista grafico questo è il migliore tra i giochi di golf assurdo. Ogni buca è raffigurata in 3D e con estrema grazia. La simulazione presenta anche una gamma eccezionale di buche e di ostacoli, dagli hamburger rimbalzanti, alle ventole con cui far volare la pallina ai tappeti magici con cui guidarla.

Le buche sono solo nove, ma tutte molto complicate. Non ci metterà molto ad annoiarvi, ma questo è il destino di questi giochi di golf. Altre opzioni divertenti comprendono la possibilità di vedere all'inizio una mappa della buca, di avere un numero limitato di colpi per completare il percorso e di ricevere colpi bonus per aver superato alcune prove.

La tecnica di tiro è un po' strana e funziona come una stecca da biliardo: bisogna infatti tracciare una linea dietro alla palla. Con tale sistema è abbastanza difficile decidere la direzione e la potenza del tiro, perché è solo una linea tratteggiata. Per fortuna non è necessario essere particolarmente precisi nel mirare la buca: un sollievo, quando si gioca in 3D.



Atari St – *Zany Golf.*

GRAFICA	8	FATTORE QI	3
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 688

CIRCUS GAMES

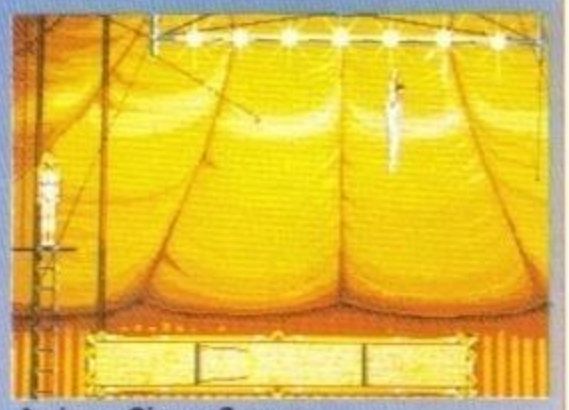
■ **Tynesoft, versione recensita: Amiga, L. 39000d**

Il rullare dei tamburi, il luccichio delle luci, il tonfo degli elefanti... E' arrivato il circo, e la Tynesoft offre agli aspiranti artisti la possibilità di prendere parte allo spettacolo più grande del mondo.

Sono previsti quattro numeri: equilibrismo sulla corda, acrobazie a cavallo, trapezio e tigri ammaestrate. Ogni numero può essere eseguito singolarmente, ma si può anche partecipare alla gara internazionale, superando in sequenza tutte e quattro le prove.

L'esecuzione dei numeri, segue la tradizione Epyx che prevede movimenti misurati del joystick, piuttosto che uno smanettamento frenetico. Le capriole, le giravolte e i salti vengono quindi tentati a livello più aereo e le tigri vengono indotte a fare il loro numero tramite un uso controllato della frusta (ooh he!).

I quattro numeri sono tutti ben rappresentati, con una piacevole grafica statica, uno scorrimento fluido e un'animazione discreta. Ma il gioco crolla quanto a longevità: una volta superate le quattro prove, fra l'altro un po' pochine, vi passa la voglia di rigiocarlo. E il prezzo esagerato non è certo d'aiuto.



Amiga – *Circus Games.*

GRAFICA	8	FATTORE QI	3
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 535

WHO FRAMED ROGER RABBIT

■ **Buena Vista Software, versione recensita: Amiga, L. 69000d**

Non ci impiegano molto i produttori di giochi a mettere le mani su una licenza così grossa al giorno d'oggi, non vi pare? E' appena uscito il film, ed ecco che il gioco è già importato dall'America. Si compone di tre giochi separati, basati sulle sequenze del film, la cui trama è più o meno la seguente: Roger è stato incriminato per l'omicidio di Marvin, il Gag King e deve quindi trovare assolutamente il testamento di Marvin prima che il Giudice Doom dissolva Cartoonia e tutti i suoi abitanti.

Per cominciare, venite calati nel sedile di guida di Benny il Taxi, una macchina cartone, e sfrecciate per la città, saltando a molla le chiazze di Salamoia, la sostanza che vi dissolve, e le auto che vi si parano davanti. Poi è la volta di una impetuosa incursione nel Club Ink and Paint, arraffando tovaglioli e ricevute nella speranza che il testamento sia nascosto fra di essi. Un'altra corsa sfrenata per la città vi porta quindi alla Gag Factory, dove fate sbellicare di risate un gruppo di spie prima di affrontare Doom in persona.

Purtroppo, però, il gioco non colpisce nel segno. Non solo i tre giochi sono noiosi, ma sono anche troppo pochi. Per Roger Rabbit vale proprio il vecchio detto "La grafica da sola non fa il gioco".

Amiga – *Who framed Roger Rabbit.*

GRAFICA	8	FATTORE QI	2
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 310

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACEBALL

■ **Rainbow Arts, versione recensita: Amiga, L. 25000d**

Toh, un'altra variazione continentale sul tema *Breakout*, che emozione! Questo è per due giocatori e lo scopo è di cercare di totalizzare un punteggio più alto di quello dell'avversario.

Lo schermo presenta uno strato di blocchi distruttibili su entrambi i lati e "respingenti" in alto e in basso. Al centro fluttuano vari tipi di esseri alieni che fanno rimbalzare la palla ed esplodono quando vengono colpiti.

Lo scopo è quello di fare più punti dell'avversario colpendo più oggetti possibile. Si guadagnano molti punti se si riesce a bucare il muro dell'avversario e mandare la pallina "in gol". Quando questo avviene, il gioco ricomincia con tutti i blocchi al loro posto.

Sul campo di gioco compaiono anche dei gettoni, che, se colpiti dalla palla, fanno apparire un effetto bonus nelle finestre agli angoli dello schermo. Se colpite una finestra evidenziata, fate partire l'effetto. Ci sono bacchette doppie, piccole, palline veloci e così via.

Potete giocare partite singole od organizzare un torneo ad esclusione, cui possono prendere parte fino a otto giocatori. La musica è eccellente, ma l'azione di gioco è troppo semplicistica e insignificante per tener vivo l'interesse dopo le prime partite.

Amiga – *Spaceball.*

GRAFICA	4	FATTORE QI	2
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	5

K-VOTO 505

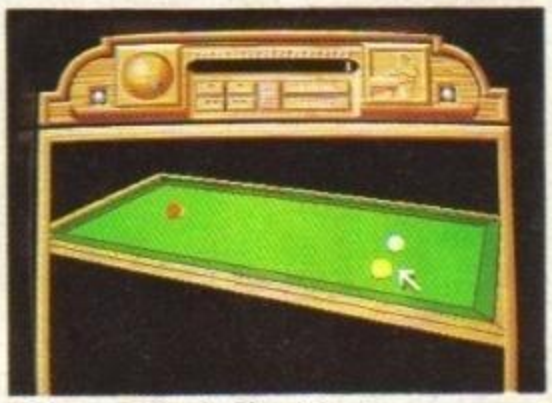
BILLIARDS SIMULATOR

■ **Ere International, versione recensita: Amiga, L. 40000d**

Ecco una simulazione di biliardo in 3D in cui non dovete mandare in buca nessuna palla. Non è uno scherzo! E' un biliardo francese, quindi il tavolo non ha buche. Bisogna invece colpire la palla e farle toccare, in un sol colpo, sia la palla rossa che quella del vostro avversario (vero o computerizzato). Tutto qui.

Le regole saranno semplici, ma il gioco non è poi così facile. Primo problema: quale stecca usare? Una che permetta un tiro più potente e meno accurato, oppure la precisione è di importanza fondamentale? Questa non è che una delle numerosissime opzioni a vostra disposizione, fra le quali il punto in cui colpire la palla per farla correre in una direzione diversa e la potenza del tiro. Diversamente dal biliardo vero, potete anche decidere il peso delle palle, il numero di rimbalzi e perfino il grado di attrito delle palle sul tappeto verde.

L'opzione 3D è grandiosa, poiché vi permette di spostarvi e vedere il tavolo dall'angolazione desiderata, ma se preferite, potete anche giocare in 2D. *Billiards Simulator* è il frutto di una programmazione molto competente ed è molto divertente da giocare. Se siete appassionati di biliardo, vale la pena di dargli un'occhiata.



Amiga – *Billiards Simulator.*

GRAFICA	8	FATTORE QI	6
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 819

HIGHWAY HAWKS

■ **Anco, versione recensita: Amiga, L. 39000d**

Non si può non riconoscere l'ispirazione coin-op dell'ultimo titolo dell'Anco, un gioco di guida e sparatutto con un mucchio di strade e sparatorie.

Sostanzialmente, lo scopo è quello di completare ogni settore nel minor tempo possibile. L'automobile del giocatore è dotata di una mitragliatrice con cui sbarazzarsi degli altri utenti della strada. In base al tempo impiegato e ai veicoli distrutti, viene concesso un bonus utilizzabile successivamente per acquistare altre attrezzature. Macchine più grosse, pneumatici più efficienti e armi extra possono infatti aggiungersi alla dotazione iniziale.

Il carburante extra è raccolto lungo il percorso in forma di gettoni, mentre le munizioni supplementari vengono date in premio a chi riesce ad abbattere i mostruosi autocarri che congestionano la strada: i portelloni posteriori del camion si aprono e lasciano cadere sulla strada sia provviste di munizioni che chiazze d'olio. Allo stesso modo, potete guadagnare tempo supplementare saltando sui cartelli indicatori bonus.

L'azione offerta da questo gioco è straordinariamente coinvolgente. Le strade si muovono velocissimamente, i veicoli di fronte hanno un aspetto molto verosimile e il tutto scorre con fluidità. Quelli che non possono aspettare che esca la versione ufficiale a 16 bit di *Roadblasters*, potrebbero fare cose peggiori che acquistare questo piccolo gioiello.

Amiga – *Highway Hawks.*

GRAFICA	6	FATTORE QI	2
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 694

STREET SPORTS FOOTBALL

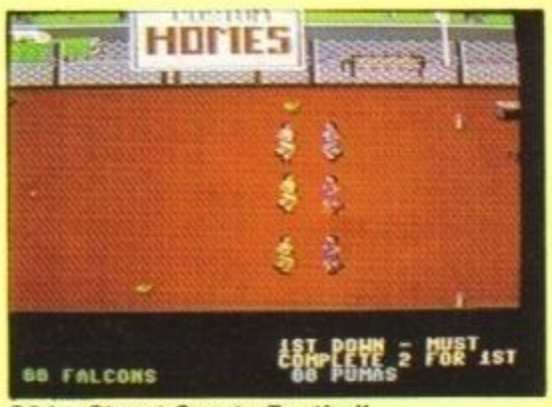
■ **Epyx, versione recensita: C64, L. 15000c e d**

I bambini italiani giocano a calcio per le strade e nei campetti di periferia, ma quelli americani sono molto più avventurosi e rischiano le ossa per giocare il loro particolare tipo di football. Naturalmente questa non è la versione completa: ci sono solo tre giocatori per squadra.

Le squadre sono composte dai ragazzi del vicinato, ognuno con capacità diverse. I ruoli sono due ricevitori e un quarterback. Con soli tre giocatori per squadra, è facile seguire l'azione.

L'elemento più interessante del gioco è il fatto che bisogna essere capaci non solo di utilizzare una vasta gamma di schemi predefiniti, ma anche di inventarne di nuovi. Le regole possono anche essere modificate per quando riguarda il numero di punti che determinano la vincita, il numero di passaggi necessari per il primo down e il lasso di tempo che deve trascorrere prima che i difensori possano attraversare la linea di scrimmage.

E' un gioco molto più semplice da padroneggiare di tante altre simulazioni di football americano, ma in fondo non ha lo stesso spessore, nonostante la possibilità di disegnare gli schemi. Una piacevole variazione sul tema.



C64 – *Street Sports Football.*

GRAFICA	5	FATTORE QI	5
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 711

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE QUATTRO "R" DELLA SEGA

R-TYPE ● L59000cart

R-Type è stato un successo sia sui coin-op che sugli home computer ed i proprietari delle console non vorranno certo restare esclusi.

I livelli e gli avversari sono esattamente gli stessi delle altre versioni - roba familiare, si può dire - come non cambia la dotazione di armi-extra, davvero impressionante quando sono tutte aggregate: laser di mille tipi, missili ad attrazione termica, aerei radioguidati e aggiunte supersoniche. Tutta roba che serve per affrontare l'incredibile numero di alieni e i micidiali guardiani di fine-livello, così duri a morire.

Le uniche due cose da rimproverare a questa versione sono: il movimento della navicella che è piuttosto lento e il suo sfarfallio quando lo schermo è pieno di sprite. Ma, a parte questo, è irresistibile ed entusiasmante come le altre versioni. Uno dei migliori sparatutto per Sega.

GRAFICA 4 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 808

RAMBO III ● L59000cart

Questo è l'ultimo gioco uscito per cui serve a pistola luminosa. Non è come le versioni per computer con lo stesso titolo, è piuttosto un esercizio di tiro al bersaglio nello stile di *Operation Wolf*.

Lo schermo scorre lentamente in orizzontale e i soldati nemici spuntano dai lati dello schermo o da dietro gli oggetti. Dovete colpirli il più velocemente possibile prima che facciano troppi danni. Altri avversari, come elicotteri e carri armati, sono più difficili da abbattere.

All'inizio la pistola spara con fuoco automatico e passa al colpo singolo quando stanno per finire le munizioni. Ci sono anche delle bombe in grado di distruggere tutto quello che c'è sullo schermo. Lungo la strada, potete liberare prigionieri e raccogliere altre bombe, munizioni ed energia vitale.

Se giocato correttamente, ad una certa distanza, è un gioco molto tosto. Anche stando vicini dovete essere molto veloci ed efficienti nello sparare ai nemici. Dovrebbe soddisfare tutti gli amanti dei giochi tipo *Op Wolf*.

GRAFICA 6 FATTORE QI 1
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 582

RASTAN ● L59000cart

Orsù, baldi guerrieri! Infilatevi gli stivali di pelliccia e cancatevi l'ascia sulle spalle, che andiamo a fare a pezzettini qualche lucertolone o, per meglio dire, ad abbattere tutto ciò che si muove in questo paesaggio a scorrimento orizzontale.

Mentre girovagate, saltando fosse e pozzanghere, dondolandovi sulle corde e arrampicandovi da piattaforma all'altra, vi trovate a combattere contro ogni sorta di nemico: alcuni volano, altri saltano, ma la maggior parte punta dritto contro di voi.

Durante il cammino potete raccogliere armi extra, cibo, pozioni e robe simili. Le armi si trovano in punti particolari, ma tutto il resto viene distribuito a caso dopo la morte dei cattivi.

E' molto divertente e l'opzione "continua" vi permette di andare relativamente avanti nei livelli. Non può mancare in nessuna collezione che si rispetti.

GRAFICA 7 FATTORE QI 3
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 784

RAMPAGE ● 59000cart

Ecco un'altra conversione arcade che ha debuttato sui computer prima che sulle console e che si è fatta onore. Se si dispone di solo due porte per il joystick e non si ha la tastiera, non è applicabile naturalmente l'opzione per tre giocatori, ma dovrebbe piacere anche nel modo a due.

L'idea del gioco è semplicissima e, per divertirvi, dovete avere solo un gran voglia di distruzione su larga scala. Trasformati in un mostro - incredibile cosa possono fare gli additivi sui cibi! - e in preda a una rabbia furiosa, circolate per le città americane distruggendone i palazzi. Tutto quello che dovete fare è arrampicarvi su per le facciate degli edifici e colpirle con violenza finché non crollano al suolo in una nuvola di polvere.

Ogni città è difesa da elicotteri, carri armati e soldati e nelle stanze degli edifici si celano sorprese sia piacevoli che sgradevoli. Questo non ha un grande effetto sulla salute, ma logora il mostro e lo riporta alla fine alle sue sembianze umane, facendo terminare il gioco. Meglio giocarlo in due, ma alla fine diventa comunque ripetitivo.

GRAFICA 5 FATTORE QI 1
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 520

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

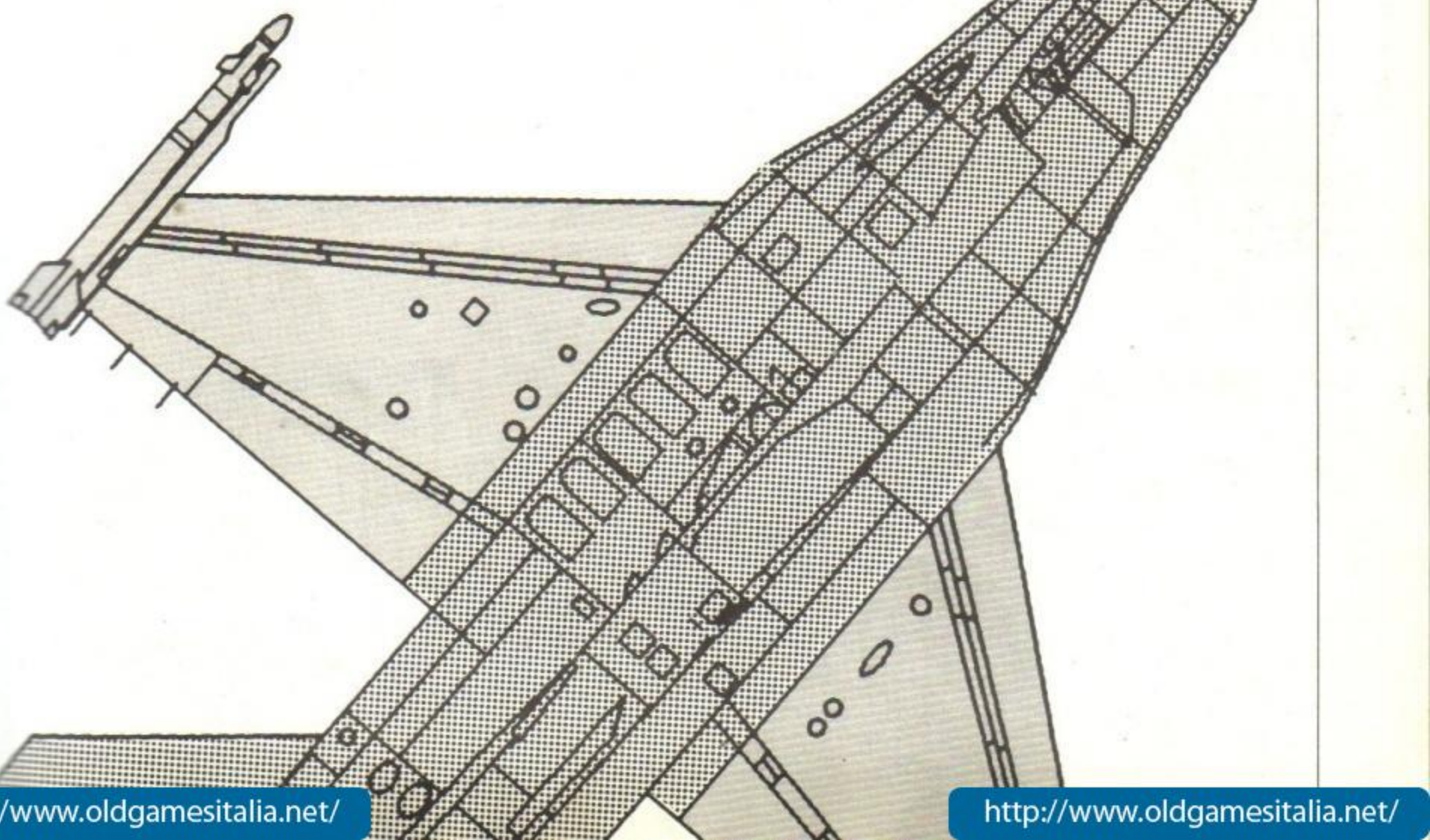
SUPPLEMENTO

Per tutti quelli che vogliono qualcosa di più, ecco un regalo supplementare per migliorare le vostre fortune al gioco.

Godetevi la gigantesca rubrica di Tricks 'N' Tactics: dodici pagine intere piene zeppe di informazioni per il giocatore frustrato. Seguite la mappa ufficiale della FoursField per *Incredible Shrinking Sphere*; completate *Total Eclipse* e i *Munsters*; salvate il Colonnello con la nostra stupenda mappa di *Rambo III* e prendete lezioni di pilotaggio del *Falcon* dall'esperto della Mirrorsoft, Tom Watson.

Subito dopo, controllate le Nuove Versioni. Come sono rispetto a quella recensita? Kappa confronta e contrasta le nuove versioni per darvi la possibilità di sapere cosa comprate.

Ultima, ma solo in termini di soldi, la rubrica dei Giochi Economici. Una manciata di recensioni per aiutarvi ad illuminare il "budget software", tra cui figura *Disk 15* della Cascade: una generosa offerta od un sforzo casuale? Voltate pagina e lo saprete...



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TNT

TRICKS 'N' TACTICS

VIRUS

Ecco qui una bella POKE per il gioco che mette lo Spectrum in modo emulazione dell' Archimede. Digitate il listato, date il RUN e caricate il programma. Facile.

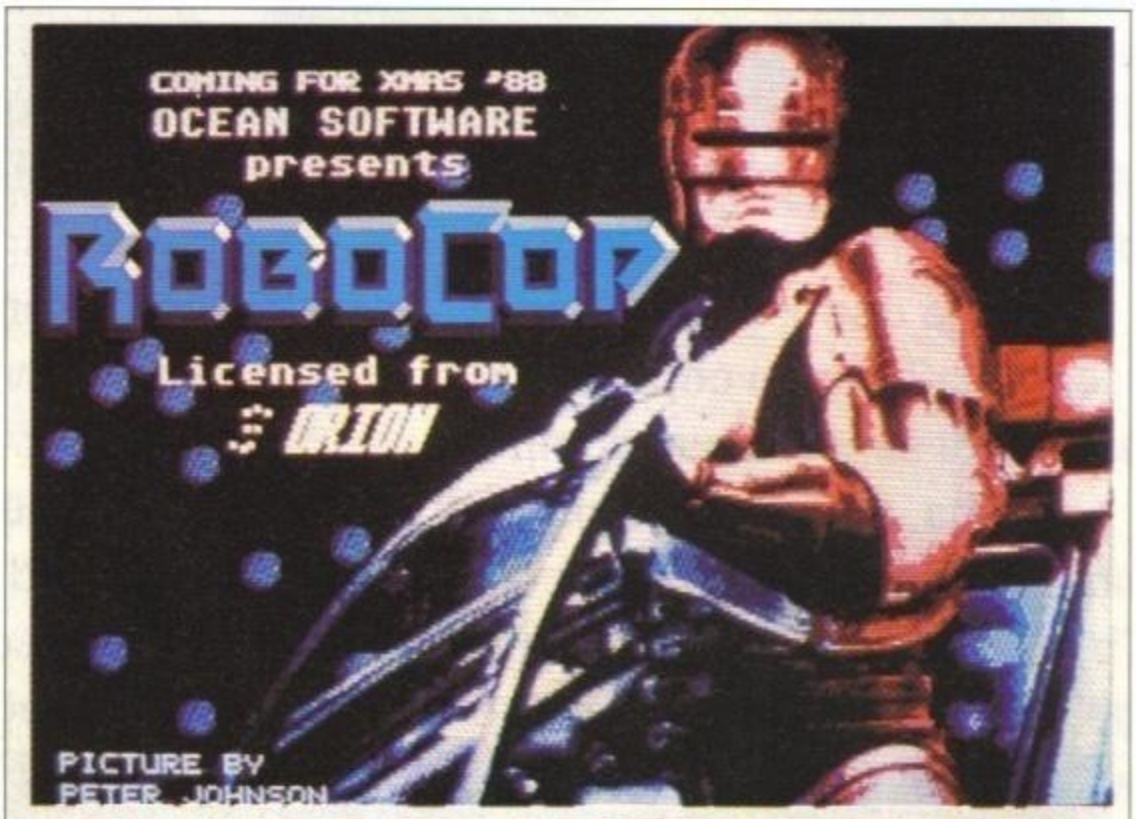
```
10 CLEAR 49000: LOAD "" CODE
20 POKE 52564, 205: POKE 52565, 20:
POKE 52566, 128
30 FOR A=32788 TO 32846: READ B:
POKE A, B: NEXT A
40 RANDOMIZE USR 52480
50 DATA 50, 21, 255, 122, 254, 46
60 DATA 192, 62, 50, 50, 84, 205, 33
70 DATA 21, 255, 34, 85, 205, 62
80 DATA 195, 50, 58, 252, 33, 52
90 DATA 128, 34, 59, 252, 195, 0
100 DATA 252, 50, 107, 92, 33, 69
110 DATA 128, 17, 160, 252, 1, 15, 0
120 DATA 237, 176, 195, 61, 252, 175
130 DATA 50, 145, 175, 50, 203, 147
140 DATA 195, 184, 53
```

■ Roberto Di Grazia, Cremona

DOUBLE DRAGON

Chi ha DD e l'ST si fermi un attimo, vada alla tabella degli "hi-scores" e digiti "NEIL HARDING" (spazio compreso): ne risulterà un interessante effetto.

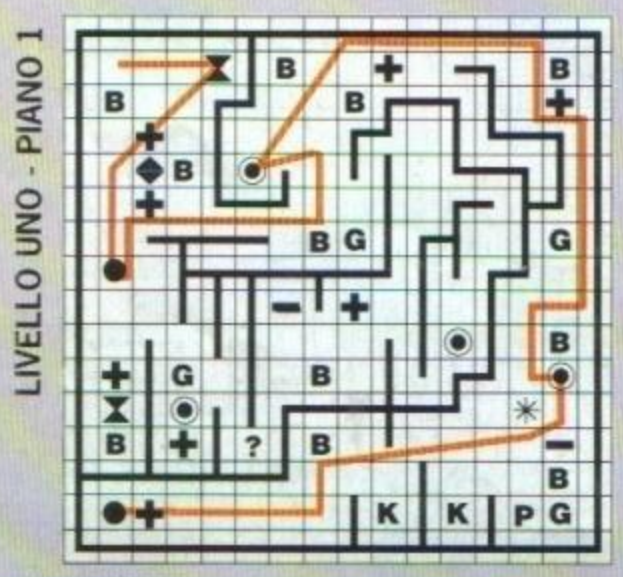
■ Giorgio Malerte, Aosta

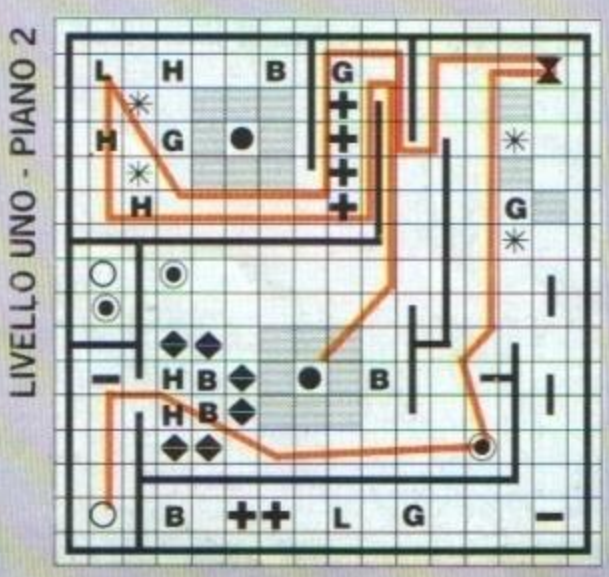


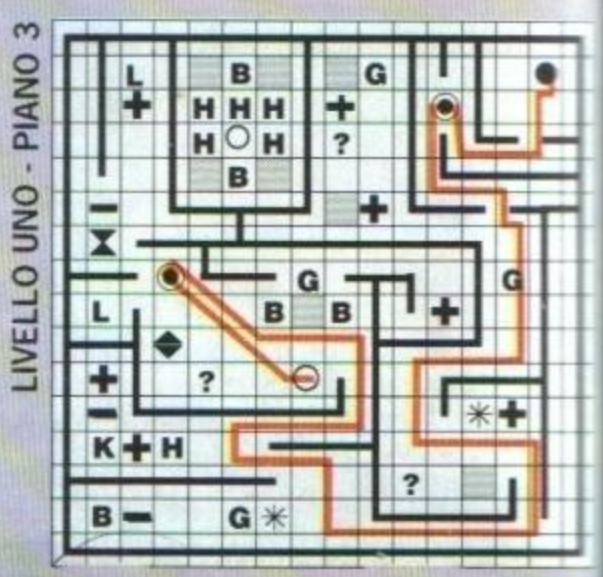
ARKANOID II – REVENGE OF DOH

Se avete il gioco a 16 -bit stile *Breakout* dell'Imagine, tiratelo giù dallo scaffale, toglietegli la polvere, infilatelo nel drive e caricatelo. Appena scompare lo schermo viola di *Arkanoid*, premete il pulsante destro del mouse e tenetelo schiacciato. Apparirà una pubblicità di *Robocop* e se avete tenuto il pulsante premuto a sufficienza potrete sentire una musichetta.

■ Roberto Visentin, Padova







http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PACMANIA

I pacmaniaci che hanno difficoltà ad arrivare al livello finale possono ora andare sul velluto con questo listato per vite infinite. Basta digitarlo, dargli il RUN e seguire le indicazioni su schermo.

Il listato funziona sia per lo Spectrum 48K che per il 128K.

```
10 INPUT "QUANTE VITE? (1-255; 0=ILLIMI-
TATE)"; L
20 IF L<0 OR L>255 THEN GOTO 10
30 RESTORE (60+(10 AND L=0))
40 PRINT "PREMERE PLAY...": LOAD "L" CODE
24300: POKE 24351, 119: POKE 24352, 95
50 FOR F=0 TO 8: READ A: POKE 24439+F, A:
NEXT F: PRINT USR 24300
60 DATA 205, 71, 95, 62, L, 50, 198, 134,
201
70 DATA 205, 71, 95, 175, 50, 69, 137, 0,
201
```

I VINCITORI

Due vincitori per un solo gioco, due vincitori con un solo gioco Questo mese vengono premiate due strategie per *Pool of Radiance*. Dopo un veloce consulto la redazione ha deciso di assegnare il premio per il migliore TRUCCO a Maurizio Masini di Barga, Lucca. Al secondo "arrivato", Carlo Mocci di Monza, abbiamo "recuperato" un premio di consolazione. Maurizio vince il libro di Tolkien, Il Signore degli Anelli, che nessun lettore è riuscito ad aggiudicarsi. Le lettere/motivazione non erano un granche.

HEROES OF THE LANCE

Ecco qualche aiuto per giocare al gioco AD&D della US Gold.

Quando cominciate, usate la magia con parsimonia poiché ciascun bastone o staff ha un numero limitato di cariche. (Bastone di cristallo blu=200 cariche; Bastone di Magus=100 cariche).

Usate spesso l'incantesimo "Find Trap", dato che i massi cadenti indeboliscono molto il gruppo. Ad ogni modo, i massi possono essere evitati muovendosi in fretta.

Mettete sempre Goldmoon al terzo o quarto posto, con Tanis e Riverwind davanti: hanno armi che colpiscono a distanza e per il combattimento corpo a corpo. Inoltre è utile avere un utente magico tra i primi quattro.

Flint Fireforge non è troppo bravo a combattere per la sua bassa statura. Il suo forte è trattare con Aghar; altrimenti usatelo come capo-portatori.

Date tutte le pergamene e le bacchette magiche a Raistlin. Potete e dovete dotare tutti i membri del gruppo con degli scudi. Dividete anche gli anelli con gemma per instillare sicurezza. Gli incantesimi "Web", "Sleep" e "Charm" possono venir utili se non

avete familiarità con il combattimento normale - specialmente contro i troll.

Usate l'incantesimo "Find Invisible" per scoprire le pozioni. Ad ogni modo, cercate di usarli con parsimonia e solo quando è necessario.

Le pergamene contengono incantesimi per i combattimenti e possono essere usate soltanto da una persona.

La cascata dietro la porta cura le ferite, ma può essere usata una sola volta. Prendete nota della sua posizione e ritornateci solo quando diversi membri del gruppo sono feriti gravemente. Non cercate di lanciare l'incantesimo "Cure Wounds" finché non avete visitato la cascata.

Durante le prime fasi, l'unico vero problema in combattimento dovrebbero essere gli "hatchlings". Sono invulnerabili alla magia, quindi usate l'incantesimo "Deflect Dragon Breath" e mandate davanti Tanis. Usate l'arco e mirate allo stomaco degli "hatchlings". Cinque o sei frecce al posto giusto dovrebbero eliminarlo.

Quando vi confrontate con i Bozak Draconians, usate un incantesimo "Web" e contemporaneamente correte così da farli indietreggiare. Una volta che sono intrappolati dalla rete, passategli alle spalle e attaccate da dietro, evitando il missile magico.

Evitate il contatto con gli spettri, dato che drenano energia vitale quasi immediatamente. Contro di loro hanno effetto soltanto le frecce rosse e lo stesso dicasi per gli Spectrals.

Non scappate mai davanti ad un ragno dato che è più pericoloso che affrontarlo a viso aperto.

Non combattete con i cuccioli di drago: il loro alito acido è letale.

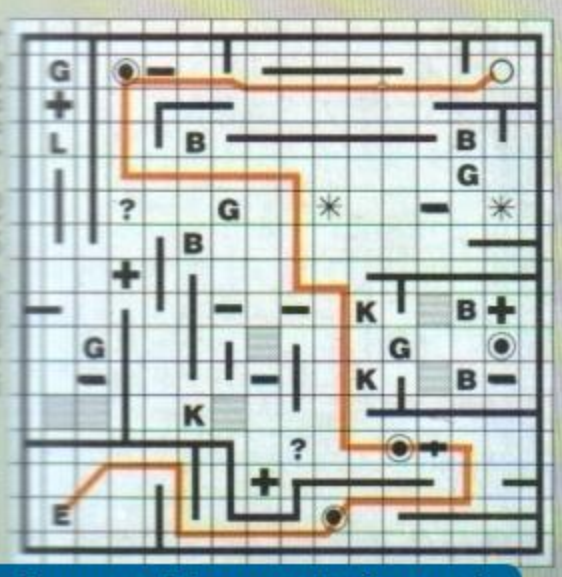
Per uccidere Khisanth, tiratele contro il bastone di cristallo blu.

Una volta entrati nel primo pozzo non potete più tornare indietro, quindi fate in modo di aver raccolto il maggior numero di oggetti possibile e che i membri del gruppo siano tutti forniti di scudo e pozioni.

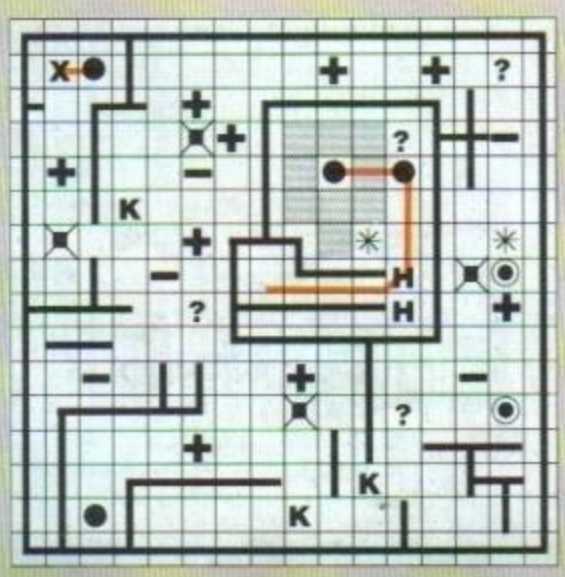
Non precipitatevi verso i dischi: il gruppo viene teletrasportato fuori città senza di loro. Correte e saltate, poi fate che Goldmoon raccolga i dischi. Spostatevi leggermente a sinistra, poi spingete verso l'alto.

■ Dr. K

LIVELLO UNO - PIANO 4



LIVELLO DUE - PIANO 1



LIVELLO DUE - PIANO 2

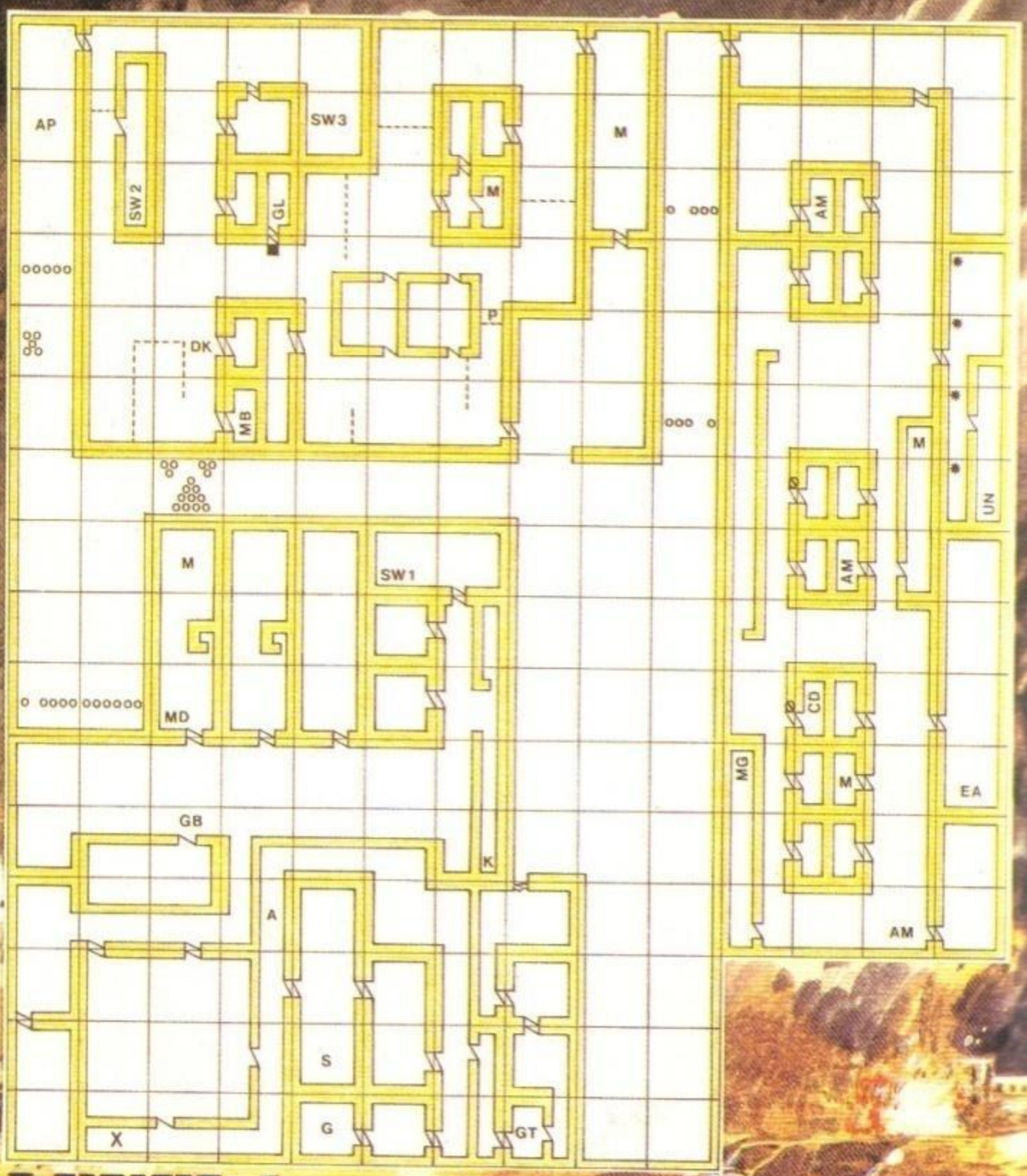
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

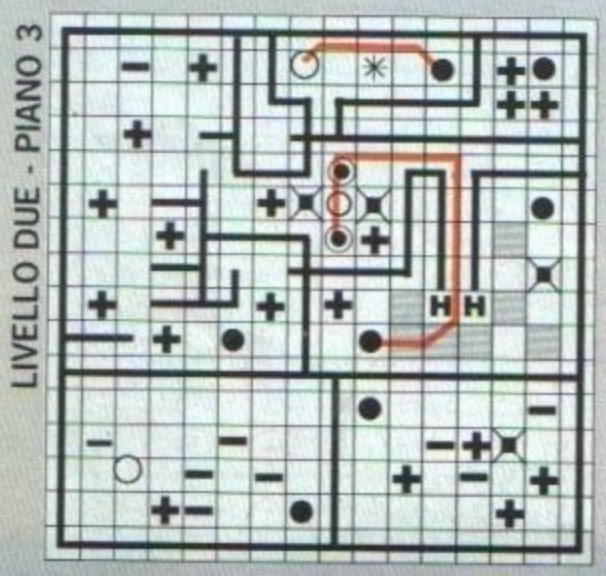
LEVEL 1: Start, MD: Mine Detector, M: Medical Kit, GB: Goggle Battery, A: Arrows,
K: Key, SW1: Switch 1, SW2: Switch 2, SW3: Switch 3, G: Goggles, GT: Glow
Tube, X: Exit door, S: Snooker, ■: Trapdoor, ★: Room needing the glow tube,
P: Machine Gun, GL: Explosive Arrows, AM: Ammo box, UN: Uniform,
DK: Glove, AP: Anti Personnel mine, MB: Mine Battery, ---: Infra-red
● (Control) box, CD: Colonel Trautman, LEVEL 2: X: Start,
● Mine, ● Explosive arrows, ● Medikit, B: Bomb, H: Helicopter

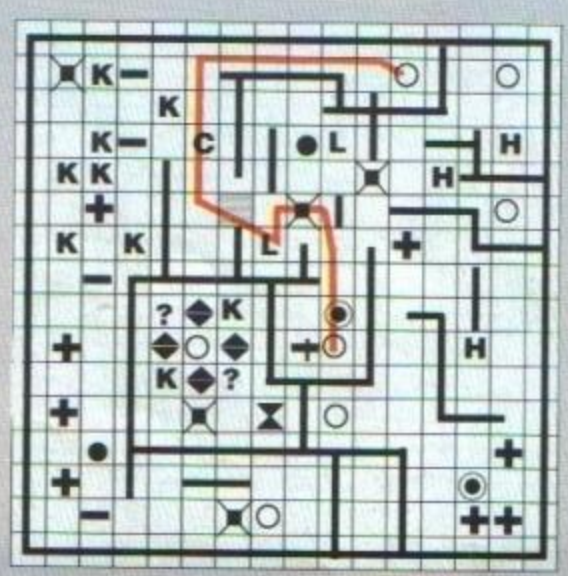
MAPPED BY RYT WONG

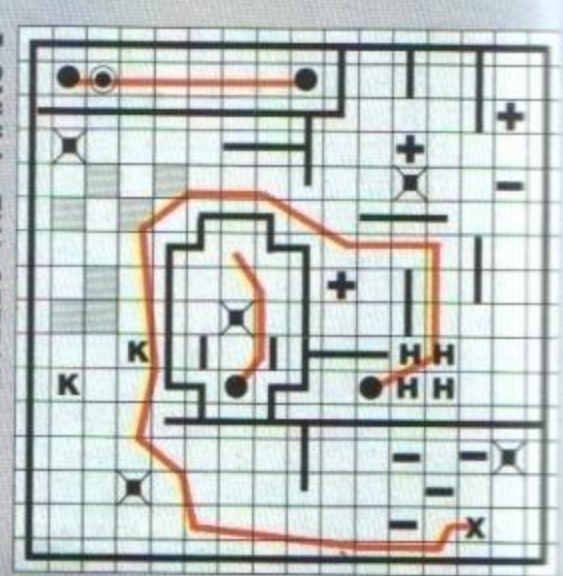


LEVEL 1

I N K I N G S P H E R E I N C R E D I







http://www.oldgamesitalia.net/

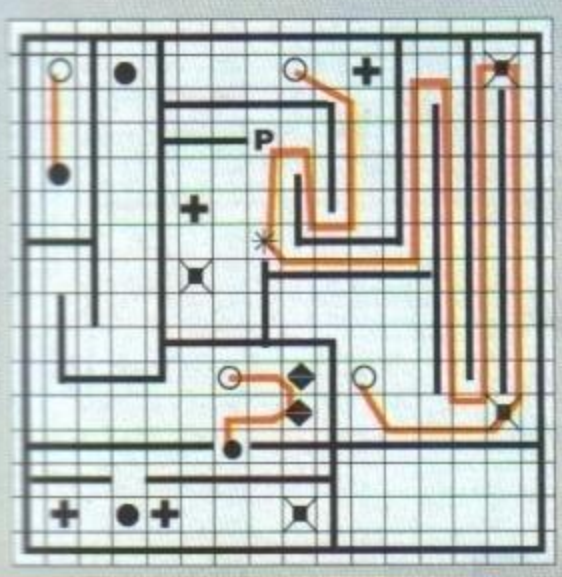
http://www.oldgamesitalia.net/

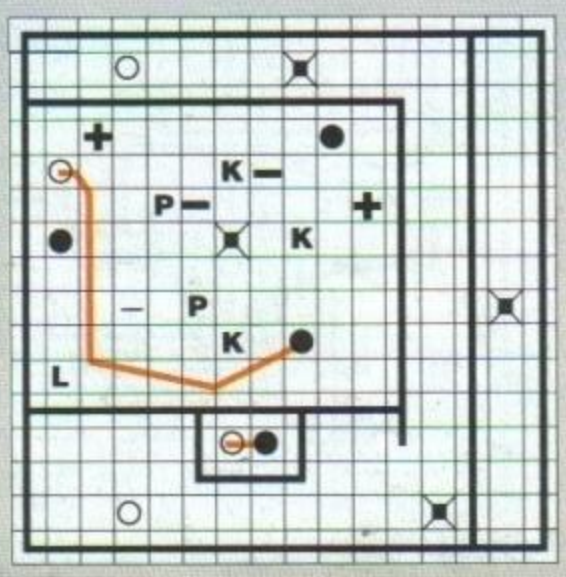
http://www.oldgamesitalia.net/

RAMBO III

LEVEL 2

LE SHRINKING SPHERE I





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBOCOP

Avete un C64? Non riuscite a far fuori Clarence Boddicker? Avete dei problemi con uno scatenato ED-209? Bene. Digitate il listato, date il RUN e mettetevi comodi in attesa che il futuro della legge appaia con vite ed energia infinite per tutti i livelli e le sezioni.

```
10 FOR I=352 TO 468: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT
20 IF C<> 16583 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA!": END
30 SYS 368
40 DATA 72, 169, 131, 141, 89, 1, 169, 1, 141, 90, 1, 104, 173, 32, 208
50 DATA 96, 32, 86, 245, 169, 1, 141, 86, 3, 169, 96, 141, 85, 3, 169, 32, 141, 84, 3, 96
60 DATA 169, 96, 141, 104, 173, 141, 147, 172, 169, 96, 141, 233, 246, 141, 238, 246
70 DATA 169, 36, 141, 235, 246, 169, 110, 141, 240, 246, 162, 176, 142, 241, 246, 232
80 DATA 142, 236, 246, 169, 179, 141, 243, 246, 169, 1, 141, 244, 246, 76, 0, 128, 169, 96
90 DATA 141, 159, 185, 141, 164, 185, 169, 164, 141, 161, 185, 169, 168, 141, 162, 185
100 DATA 169, 221, 141, 166, 185, 169, 167, 141, 167, 185, 76, 0, 128, 83, 43, 65
```

Grazie per la vostra collaborazione.

■ Anna e Lucio Barberi, Livorno Matteo Parolin, Vicenza

SEGA TIPS

■ SHINOBI

Quando appare la schermata del titolo, spingete diagonalmente premendo il pulsante 2 e selezionate un livello di partenza.

■ QUARTET

Nel liv. 2, uccidete il mostro, prendete chiave e stella ed entrate nella porta spazio-temporale 2 volte per un foglio bonus.

■ ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Quando appaiono i polipi nel Lago Fathom, uccidete il primo e sedetevi sulle sue budella. Continuate a dare colpi verso il basso ed entrerete in un schermo bonus.

Per continuare il gioco, spingete in su e date otto colpettini al pulsante 2. Alex deve essere in possesso di almeno 400U perché funzioni l'opzione "continua".

■ CHOPLIFTER

Nel secondo livello, volate alle spalle della nave da guerra, sparate ed emergerà lo Squalo.

Nel 3° livello, superate il pozzo di lava camminando all'indietro.

■ BLACK BELT

Dopo l'accensione, premete il pulsante 1 per selezionare il numero di giocatori. Apparirà per circa 30 sec. uno schermo vuoto: pigiate velocemente il pulsante Reset per avere vite infinite.

■ ACTION FIGHTER

Richiamate lo schermo di inserimento dei nomi, ma invece di un nome inserite: HANG_ON, GP_WORLD, SPECIAL e DOKIPEN per avere diversi mezzi di trasporto.

■ FANTASY ZONE

Comprate tutte le parti di motore e le armi dell'astronave non si esauriranno mai.

■ TEDDY BOY

Quando appare lo schermo del titolo, muovete il controller in su, in giù a sinistra, a destra e appare un nuovo schermo. Ora premete su e giù nove volte, premete il pulsante uno e selezionate il round di partenza.

■ Gianni e Paolo Roberti, Milano.

MUNSTERS

Non c'è dubbio che i fan del bellissimo telefilm siano stati contenti di vedere un VG basato sulla famiglia Munster - e saranno ancora più contenti di vedere la soluzione completa.

All'inizio, andate all'estrema destra e fermatevi in cima alle scale. Continuate a sparare ai fantasmi finché la bottiglia degli "Spells" si riempie, poi scendete le scale e raccogliete l'oggetto a sinistra.

Sparate al mostriciattolo a destra, poi proseguite verso destra per prendere la croce. Andate a sinistra, poi su per le scale, poi ancora a sinistra fino ad un'altra rampa di scale e poi scendete giù.

Andate a sinistra sparate ai tre mostriciattoli e prendete l'oggetto. Proseguite a destra, raccogliete un altro oggetto e poi andate a sinistra e quindi su per le scale.

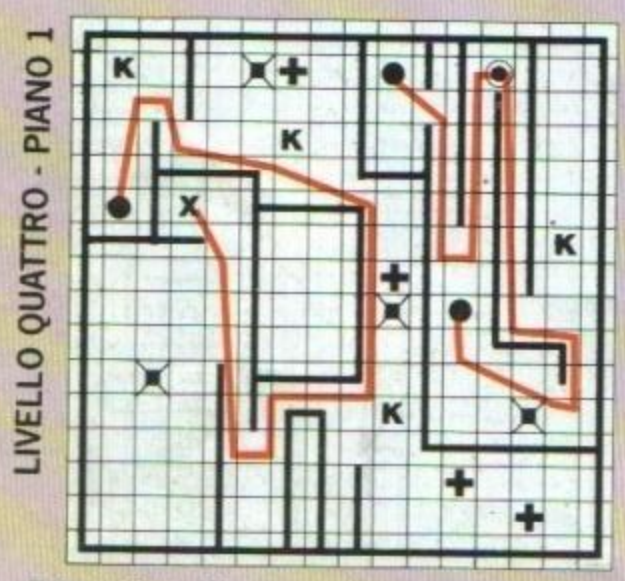
Andate all'estrema destra e scendete le scale. Andate a sinistra, sparate al mostriciattolo e scendete le altre scale. Sparate velocemente ai tre mostriciattoli, raccogliete l'oggetto a sinistra e poi andate a destra dove troverete Herman e Grandpa.

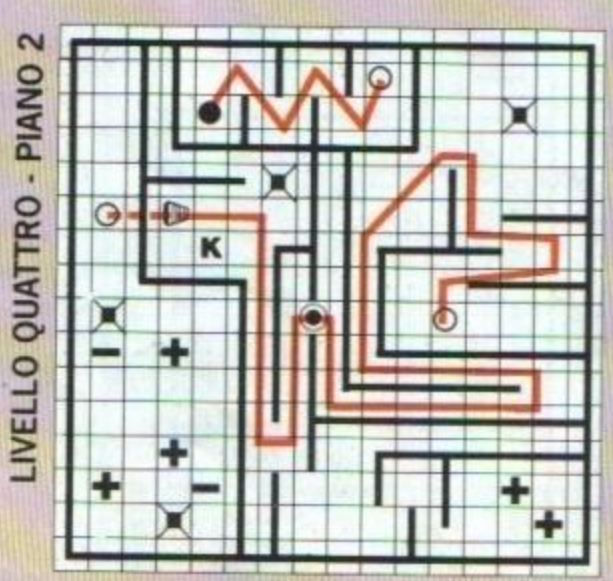
Raccogliete l'oggetto, salite le scale e attendete in mezzo alla stanza che spunti il vampiro. Quando arriva sparategli poi andate a destra fino alla fine del cimitero e raccogliete l'oggetto.

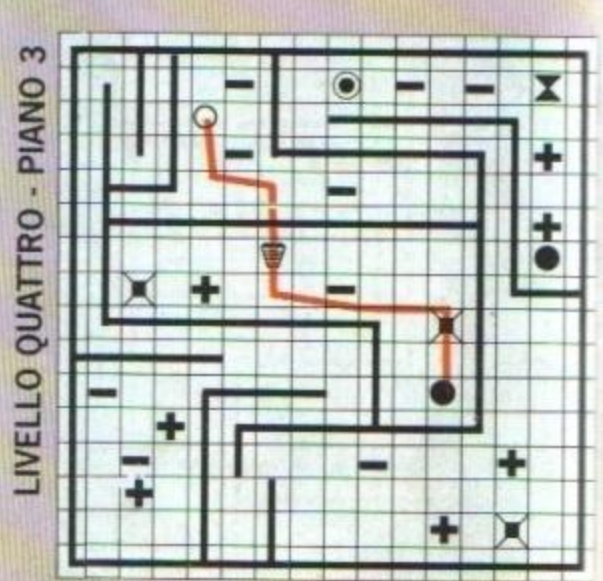
Tornate indietro sparando agli zombie e andate di nuovo da Herman e Grandpa, che sono ora sotto il vostro controllo. Andate a destra per tre schermi senza fermarvi e poi aspettate al bordo del quarto. Quando appaiono le mani dalle scatole 2, 4 e 5 camminate verso destra e al di sotto della scatola 4. Quando appaiono le mani dalle scatole 1 e 5, puntate diritto e poi salite le scale. Grandpa si trasformerà in un pipistrello e si alzerà in volo.

Con Herman a rimorchio salite le scale, uccidete il mostri-ciattolo a guardia della porta di destra e andate a destra (non preoccupatevi del mostriciattolo - non attacca se non è attaccato). Andate a destra, prendete l'oggetto e poi andate da Eddie nella stanza successiva, dove comincia la seconda parte del gioco.

Alla guida del dragone, andate all'estrema destra dello schermo e continuate a sparare nella parte al







http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

centro in basso dello schermo per uccidere le creature appena appaiono.

Andate all'estrema destra ed aprite le porte nella stanza (ci vogliono tre colpi per uccidere i mostri). Se Marylin non è in quella stanza, andate in quella dopo e così via, finché non la trovate e il gioco finisce.

NOTA: *Tenete sempre la bottiglia degli "Spells" mezza piena per uccidere i mostriciattoli e tenete d'occhio anche il livello d'energia di Lilly; se scende sotto la metà, il vampiro non può essere ucciso. Inoltre, attenti al fantasma grasso - drena la bottiglia degli "Spells" molto in fretta.*

■ Gianluca Rossi, Benevento

ALIENS

Un'altra scorciatoia per gli utilizzatori delle cassette: per accedere immediatamente al livello successivo, sul C64 premete la freccia in alto seguita da Restore; sullo Spectrum premete la freccia in alto seguita da Symbol Shift.

■ Simonetta Conigli, Verbania

FOOTBALL DIRECTOR II

Gli utenti Amiga che si sono sentiti tagliati fuori dopo i trucchi per *FD II* per ST e Spectrum in K3 si tranquillizzino. Ecco qui un bel sistema per cominciare il gioco con un sostanzioso conto in banca.

Copiate il gioco su un altro disco - dovete cambiare dei file quindi non usate il disco originale. Fate par-

TOTAL ECLIPSE

Il terzo gioco Freescape della Incentive è attualmente disponibile per C64, Amstrad e Spectrum e può essere completato in un paio di modi. Quello qui sotto ci riesce in trenta facili (più o meno) passaggi.

1) Prendete l'Ankh dall'ala dell'aereoplano ed entrate nella piramide dalla porta posteriore.
2) Sparate al blocco ed uscite. Rientrate nella piramide dalla porta front.
3) Prendete l'Ankh, andate a sud. Sparate al blocco e andate a est, poi nord e sparate alla freccia.

4) Sparate alla barra sul pavimento. Camminate fino al muro, voltatevi a nord e camminate nel blocco.
5) Andate a est, nord, est, sud, nord e nord.

6) Salite i gradini, sparate al simbolo dietro l'edificio, entrate nella porta.
7) Andate ad ovest, su per le scale, a sud, a sud. Prendete l'Ankh e a ovest.
8) Andate a ovest. voltatevi a nord e attraversate la porta centrale. Andate a nord, ovest.
9) Sparate all'occhio. Andate a est, a sud e poi a sud.
10) Entrate nella porta a sinistra sul muro a nord.
11) Sparate alla lastra. Andate ad ovest ed entrate nella porticina.

12) Prendete l'Ankh, andate a sud. Entrate nella porta sotto la scala, poi andate a nord, ovest e nord.
13) Entrate nella quarta porta, entrate nella seconda porta, scendete le scale e sparate il blocco.

14) Andate a sud, est, nord, nord.
15) Rientrate nella piramide dalla porta frontale, andate a nord, ovest e prendete l'Ankh.
16) Entrate nella porticina, poi sud. Entrate nella porta sotto la scala e poi nord.
17) Andate a nord su per i gradini. Voltatevi a sud,giù dal muro, sud, est.
18) Abbassatevi, est, voltatevi e dirigetevi nuovamente a ovest.
19) Abbassatevi, andate a ovest e cadete dal passaggio. Andate a sud e attraversate la porta sotto la scala..

20) Andate a nord, ovest, nord. Entrate nella quarta porta da sinistra, entrate nella seconda porta e sparate alla testa.

21) Andate a sud, est, est. Sparate ai blocchi davanti a voi ed andate a est. Guardate a est, sparate al muro e cadete dalla piattaforma.
22) Prendete l'Ankh. Andate a sud, sud, sud ed entrate nella porta sulla parete nord. Andate a nord e poi entrate nella porticina.
23) A sud, entrate nella porta sotto le scale, poi nord e nord su per le scale.
24) Voltatevi a sud e sparate alla porta in alto. Andate a sud su per le scale, salite le successive scale, voltatevi a sud e cadete dal muro.

25) Andate a sud, est, abbassatevi, est, nord evitando il buco nel pavimento ed ovest.
26) Salvate il gioco! Salite le scale il più possibile.

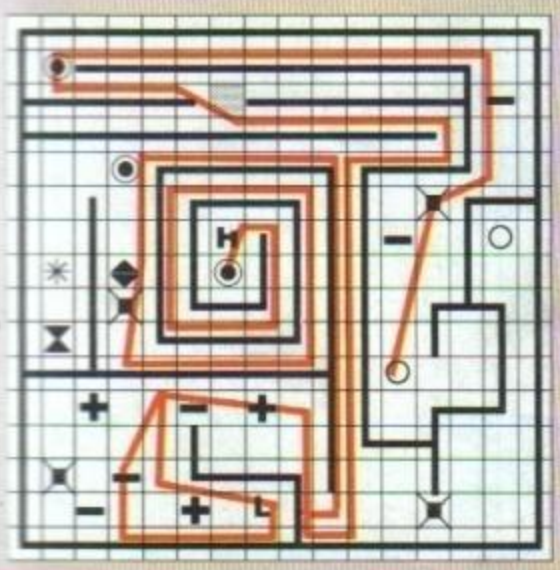
27) Abbasatevi e avanzate di un solo passo.
28) Premete "H" due volte per entrare nella tomba.
29) Avvicinatevi alla statua per evitare i colpi della pistola sul soffitto.
30) Sparate ripetutamente alla pistola finché è distrutta: fine della missione.

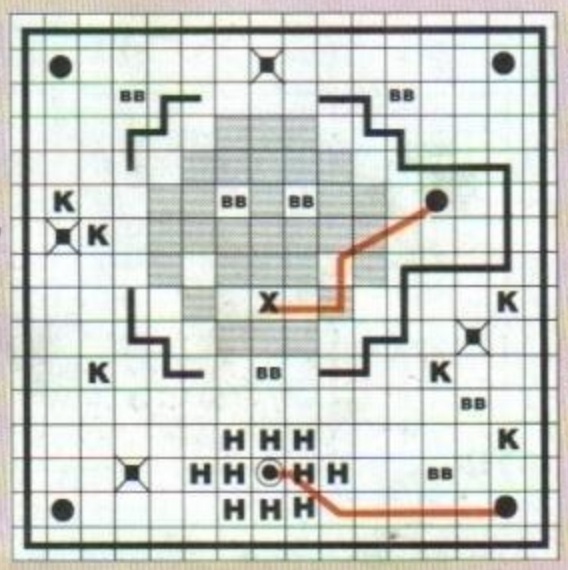
Dr. K ■

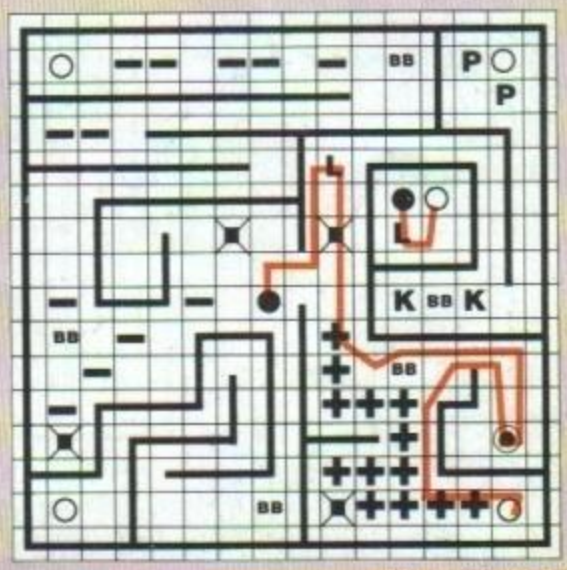
E come se la soluzione qui sopra non fosse abbastanza, ecco un listato per gli utenti Spectrum. Digitatelo, date il RUN e caricate *Total Eclipse*: avrete un numero illimitato di Ankh. Nota: non sono disponibili Ankh finché non ne è stata raccolta almeno una.

```
10 BORDER 0: INK 0: PAPER 0: CLEAR 32767: LOAD "" CODE 65088
20 POKE 65295, 248: POKE 65296, 255
30 FOR F=0 TO 7: READ A: POKE F+65528, A: NEXT F
40 RANDOMIZE USR 65088
50 DATA 205, 85, 254, 175, 50, 162, 181, 201
```

■ Paolo Incalzi, Milano







http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BAAL

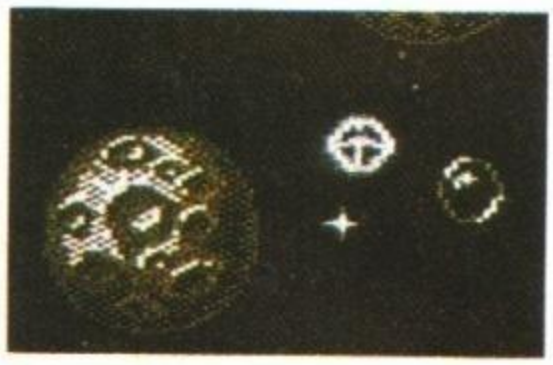
Il difficile sparatutto della Psygnosis mette purtroppo soltanto sei guerrieri a disposizione del giocatore. Per aumentare il numero di uomini a disposizione, scovate un punto di rifornimento/salvataggio e poi continuate a muovervi avanti e indietro tra il punto ed il mostro più vicino, totalizzando punti per l'uccisione ripetuta della creatura. Poiché viene regalato un guerriero extra ogni 5000 punti, andando avanti per un po' a fare il giochetto si ottengono in fretta degli uomini in più con cui continuare l'esplorazione.

Una di tali locazioni si trova a 08-49 nel primo livello, con un punto di rifornimento e dei mostri verdi.

Per rendere le cose più semplici, le seguenti coordinate forniscono le locazioni approssimate delle rampe di lancio nel Livello 1:

24-04	25-54	49-02	00-53	36-28
48-65	30-52	12-65	18-29	58-37

■ Alberto e Andrea Mirniaghi, Roma



NETHERWORLD

Per sfuggire dall'attuale livello di Netherworld (per C64), provate a premere contemporaneamente "2", "4" ed "E".

INTERNATIONAL KARATE+

Quando Archer Maclean scrisse il codice per la versione ST di *IK+*, incluse un numero di messaggi ed effetti speciali che appaiono soltanto quando vengono digitati i codici corretti:

ANBK EDHK GLZP SHAH STEW TOTO
ANGL FOOK GPZP SIMR SUNL JUMP
FISH BIRD PERI FREZ PAC

Se K fosse una rivista inglese questi codici sarebbero da censurare. Dato che K è una rivista italiana li pubblichiamo integralmente...

FUCK DICK WANK CUNT TIT

WHOOPS! **Nella gabola di *Carrier Command* del mese scorso si diceva che la password funzionava sia sull'Amiga che sull'ST. In realtà la corretta password per ST é "GROW OLD ALONG WITH ME", sempre con gli spazi. Chiediamo scusa per il disguido. Il redattore pasticcione é stato ghigliottinato. Un'altra volta.**

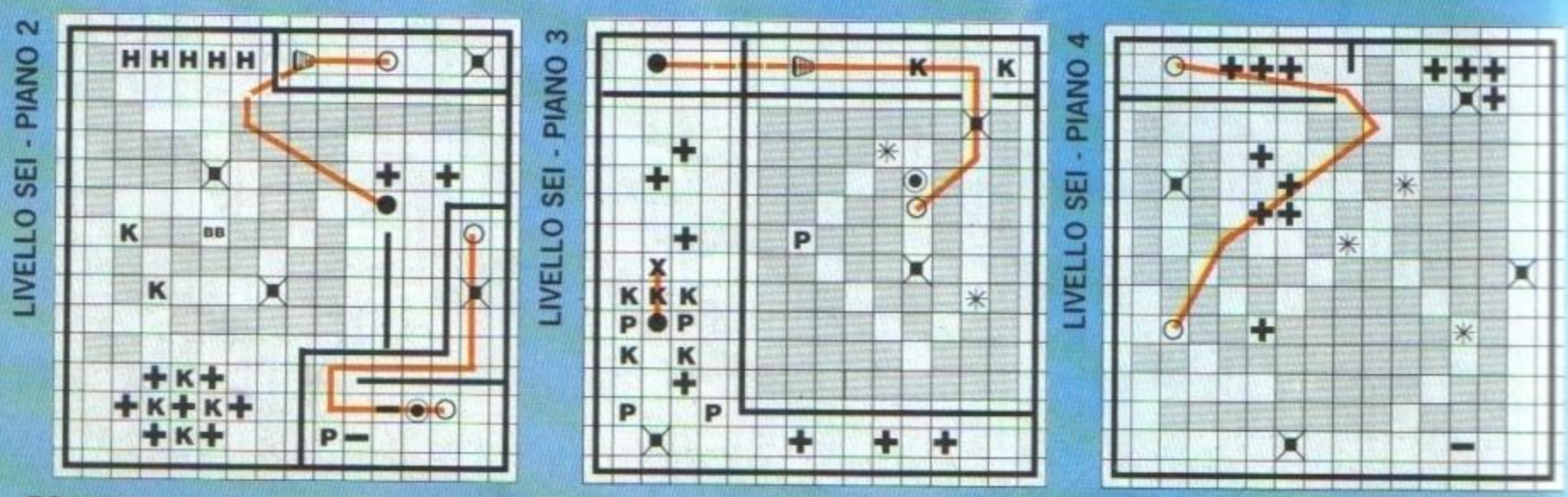
ELITE

Dopo la pubblicazione della gabola per ST, molti hanno inviato i byte da cambiare per la versione Amiga. Vi basta digitare "SARA" quando vi viene chiesta la password di partenza e poi digitare quella giusta la seconda volta. Durante il gioco premete "*" per richiamare lo schermo di modifica ed alterare i seguenti byte per ottenere gli effetti indicati:

Byte	*Valore*	*Risultato*
18	FF	)Più soldi
19	FF	di quanto
1A	FF	)ve ne possano
1B	FF	)servire
1F	46	Max livello di carburante
21	04	Massimo numero di missili
22	01	Large Cargo Bay
2B	01	Fuel Scoop
2D	01	Escape Capsule
2F	01	Energy Bomb
30	01	Energy Unit
31	02	Naval Energy Unit
32	01	Docking Computer
34	01	Galactic Hyperdrive
3A	01	Retro Rocket
3C	01	ECM Jammer (attivato da 'L')
3E	01	Cloaking Device (attivato da 'Y')
89	01	Unhappy Refugees
8D	01	Secret Document
97	00-08	Harmless – Elite rating
9F	10	Missione 1
9F	20	Missione 2
9F	31	Missione 3
9F	40	Missione 4
9F	50	Missione 4

In questo modo si possono ottenere anche delle merci, ma poiché gli oggetti su indicati rendono l'utente a) incredibilmente ricco e b) incredibilmente ben equipaggiato, aveva poco senso includerle nella lista...

LE SHRINKING SPHERE I



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tire la copia normalmente, cliccando sulle icone "FD II" e "BOOT.BAS" quando appaiono.

Cominciate il gioco normalmente. Quando è partito selezionate l'opzione "Quit" dal menu "Main"
Apparirà una finestra CLI. Digitate LIST per fare il listato della parte "FOOT.BAS" del gioco.
Usando i tasti cursore, editate le linee di programma 1514 e 2547 come segue:

```
1514 NEXT
NW=150+INT(RND*200)
NW=INT(NW/AP)
NV=200+INT(RND*300)
NV=INT(NV/AP)
AI=5000000£+INT(RND*(500000£/AP))
NF=(5000+INT(RND*3000))/AP
NP=INT(NP+NA+NF)
GOTO 332

2547 GOSUB 2548
IF RA=9 AND AI>300000£ OR
AI>1500000£ THEN ]2547
GOTO 2548
]2547: RA=INT(AI/5000)
PRINT TAB(5);
PA5
PRINT "DIRECTORY RICHIAMATE";
PA1
PRINT TAB(30);
MONEY INT(RA)
PRINT TAB(3B); "-"
JR=JR-RA
```

Nella linea 1514, rendendo AI uguale A 5.000.000 avrete un budget iniziale di 5 milioni di sterline; potete, volendo, averne di più o di meno. Scrivendo nella linea 2547 che RA=INT(AI/5000) avviene che i "direttori" non possono prelevare più di tanti soldi alla settimana.
Cliccate sull'icona "close window" per far apparire la finestra contenente il testo e salvate il programma modificato digitando SAVE "FOOT.BAS"
Per far girare il disco così modificato, fatelo partire normalmente cliccando sull'icona "FD II". Quando cliccate sull'icona "BOOT.BAS", apparirà il messaggio "BAD FILE MODE". Accettatelo cliccando sul riquadro "OK".
Chiudete la finestra CLI contenente le poche linee di testo, cliccando sull'icona "close window".
Digitate "LOAD" Apparirà una finestra messaggio che vi chiederà "NAME OF PROGRAM TO LOAD". Cliccate col pulsante sinistro del mouse sulla barra testo e digitate "FOOT.BAS".

Quando appare il messaggio di OK, digitate "RUN". Ora il programma dovrebbe partire normalmente ma con un mucchio di soldi in banca.

Siete stanchi dell'aspetto di *Sidewinder* per ST? Perchè non copiate il disco dati B su un nuovo disco e caricate i singoli file grafici compressi in Degas Elite. I "piloti" con estro artistico potranno ora ridisegnare a loro piacimento gli sfondi, le esplosioni e l'astronave.
Usandolo insieme al programma designer sul disco B, gli utenti ST hanno ora una versione passabile di *Shoot'Em Up Construction Kit* (e ha anche uno scrolling fluido!).

■ Franco Borselli, Trento

METROID

Ecco un eccellente trucchetto per i possessori di console Nintendo che amano questa avventura dinamica con sparatutto giapponese.

Innanzitutto, digitate la seguente "password":

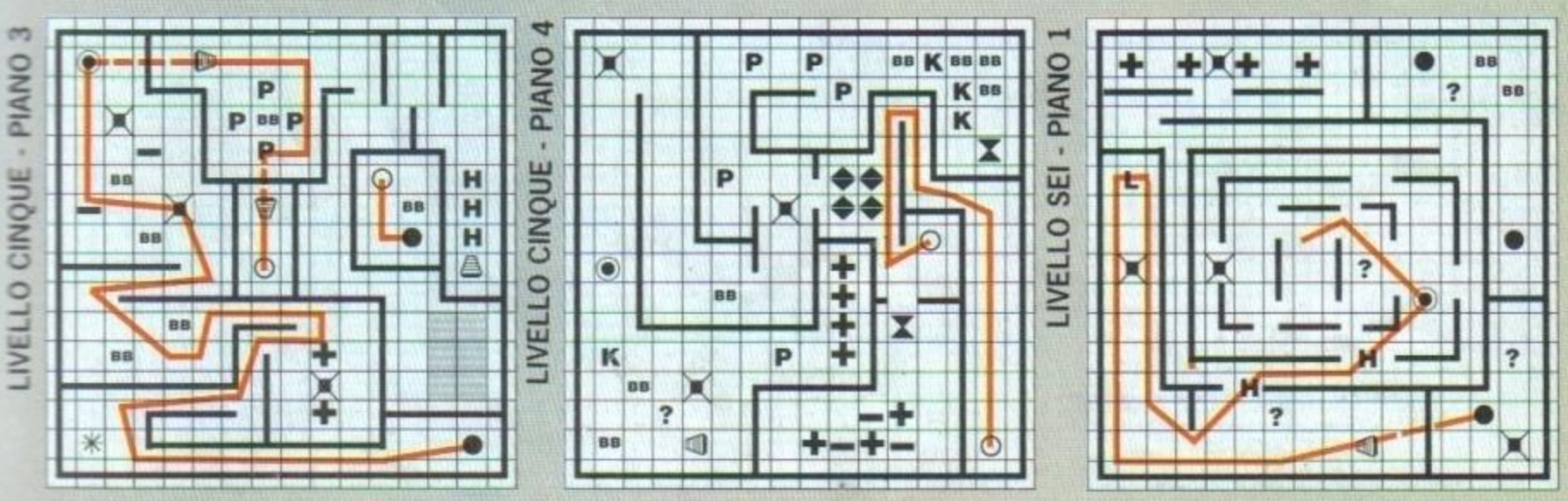
M7- - - - -znNw1
YT- rfm W000bL

Questo colloca Samus nell'ultima zona, Tourain, armato di Screw Attack, Stivali per saltare, Varia, Maru Mari, sei Tank d'energia, 235 missili e un lungo Raggio ghiacciato! E non solo, Zeebetite - la fonte d'alimentazione del Cervello Madre - è stata distrutta.

Non è necessaria alcuna mappa di Tourain poichè è un viaggio a senso unico verso il Cervello Madre. Ma prima, per essere certi del successo, dovete riempire i Tank d'energia. Per far ciò dovete semplicemente distruggere i Metroid. L'unico modo per farli fuori è di congelarli con il Raggio ghiacciato e poi colpirli con cinque missili. L'organismo deceduto lascia dietro di sé una capsula con o 30 missili o 30 unità d'energia.

Quando avete finalmente raggiunto il Cervello Madre, stategli davanti stando tra le due colonne di metallo dove era solito stare il Zeebetite e colpitelo con circa 30 missili. Se Samus viene buttato giù dalla sua pertica da un Rinka, aspettate finché ne appare un altro, congelatelo ed usatelo come piattaforma per riguadagnare la posizione perduta.

Una volta distrutto il Cervello Madre, appare una porta. Entrateci, correte su per il corridoio a scorrimento verticale e salite sull'ascensore per raggiungere la salvezza.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FALCON

Il "Colonnello" Tom Watson della Mirrorsoft sale a bordo dell'F-16 e si esibisce in un Immelman da far rivoltare le budella.

CONSIGLI GENERALI

L'aspetto più importante di Falcon è il Rank (grado), che determina quello che incontrerete nel gioco. Fate riferimento al manuale per i diversi Rank e i loro rispettivi livelli di realtà/difficoltà. I livelli superiori tengono meno conto dell'aspetto tecnologico e più dell'abilità del pilota. Ci sono anche più variabili da considerare, quindi siate preparati.

Più è avanzato il livello e meno affidabili sono i missili; i razzi luminosi sono più efficaci ed è più difficile agganciare il bersaglio, cioè fare il lock-on. Per vincere un dogfight non basta più far partire un missile aria-aria.

Nei livelli superiori bisogna tenere in considerazione il peso nella scelta degli armamenti.Entrano in gioco anche i fattori di resistenza: sarà influenzata la velocità di spillamento in certe virate e via dicendo.

COME EVITARE I SAM

L'aspetto più difficile del volo a bassa quota è l'attacco dalle postazioni SAM. Ce ne sono di due tipi, SAM 2 e SAM 7, rispettivamente postazione fissa e mobile. I SAM 7 sono di solito sparati frontalmente e possono essere individuati visivamente, mentre il primo segno della presenza di un SAM 2 sarà probabilmente un segnale di avvertimento di lock-on.

Il metodo migliore per evitare i SAM è stare alla larga dalle postazioni di SAM. Pianificate in anticipo la rotta e tenete costantemente d'occhio l'orizzonte quando state volando in automatico.

Comunque, se siete minacciati da un SAM, non statelo a guardare. Virate di 180°e scendete in picchiata. Virate di nuovo, poi scivolate d'ala dando gas. Quando l'F-16 è quasi alla fine della picchiata - circa duecento piedi da terra - date ancora gas e poi salite nuovamente di quota.

Mettersi a testa in giù prima di una picchiata evita l'effetto "red-out", dato che la manovra è simile ad una salita G-positiva, invece che alla più pericolosa picchiata G-negativa. Inoltre è più rapido

Imparate a volare seguendo l'Head-Up Display. I MiG russi non vi perdonano neanche il minimo momento di distrazione, causato dal dover guardare il pannello di comando.

tirare in "su" e scendere in picchiata che spingere giù il muso normalmente.

Dando gas in fondo alla picchiata si manda in confusione (almeno si spera) il lock-on del missile, che dovrebbe andare a sbattere per terra. Se non succede dovete solo sperare il il limitato carburante del missile si esaurisca prima che vi colpisca!

Attenzione a dotarvi di alcune armi pesanti aria-terra, soprattutto quando siete Tenente Colonnello o di grado superiore. Ciò può causare una perdita di stabilità quando virate, al che l'aereo precipita al suolo. Sganciatene alcune o tutte prima di andare in stallo, dato che è meglio perdere delle armi che un aereo o un pilota.

COME AFFRONTARE I MIG

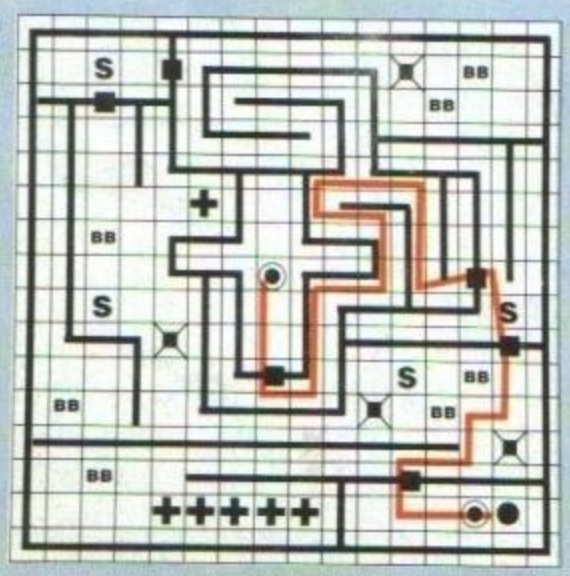
Quando il cielo è solcato dai MiG, non c'è da preoccuparsi dei SAM: questa però è una magra consolazione, perché i MiG sono nemici pericolosi. Come affrontarli?

Tanto per cominciare, vale la pena notare che i MiG non sono sempre segnalati dai radar. Tenete d'occhio l'HUD - spesso appaiono prima qui come segnale di lock-on - ed esaminate costantemente il cielo per individuarlo a vista, usando le varie schermate.

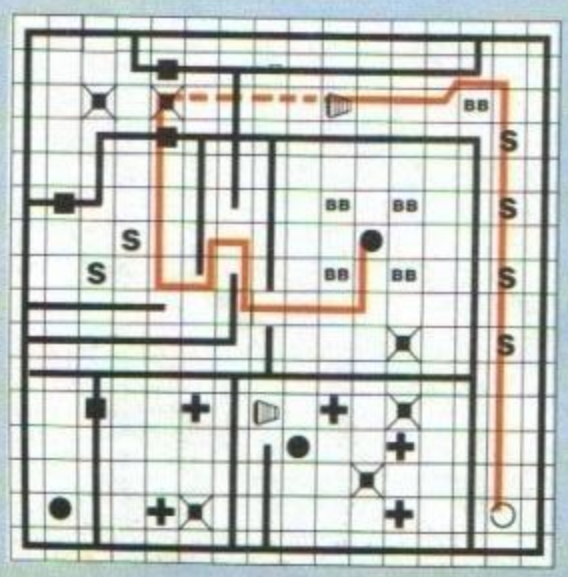
Appena appaiono dei MiG nello spazio circostante, rallentate, portandovi alla velocità di combattimento di circa 80% rev e 350 nodi.

CREDIBLE SHRINKING S

LIVELLO SETTE - PIANO 1



LIVELLO SETTE - PIANO 2



LIVELLO SETTE - PIANO 3

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Voltandovi per affrontare il primo MiG, c'è la possibilità che il Falcon esegua una manovra frontale chiamata "engage", nella quale entrambi i caccia puntano l'uno contro l'altro. Selezionate i cannoncini - i missili non riescono a fare un decente lock-on sul muso del MiG - e sparate quando avete il MiG nel mirino. Grazie alla maggiore velocità, il Falcon ha buone chance di uscirne indenne.

Sparate brevi raffiche per risparmiare munizioni; non è bello restare senza munizioni con un MiG che si avvicina ad alta velocità. Se l'engage non ha esito, passate all'aria-aria e cercate di mettervi sulla sua coda. Grazie alla migliore manovrabilità, l'F-16 è in vantaggio nell'eseguire questa manovra.

Se vedete della condensazione sulle ali del MiG, vuol dire che sta tentando una manovra molto stretta. È questo il loro momento debole, quindi colpite senza indugio!

Tenete in mente che quando siete attaccati da due o tre MiG, adotteranno la vera tattica dei caccia sovietici: un aereo fa da esca, mentre gli altri cercando di portarsi alle vostre spalle e mandare un missile aria-aria contro il vostro scarico.

In questa situazione, l'Immelman è una manovra evasiva che dovete assolutamente imparare ed eseguire. Ad ogni modo, nei livelli successivi è spesso necessario dare potenza con gli afterburner o post-bruciatori per raggiungere la velocità di salita necessaria. Siate sicuri che ci sia abbastanza carburante e state pronti a schivare gli aria-aria che puntano sul potente segnale termico dei bruciatori.

Per vincere un dogfight ci vuole molta pratica. Dovete sapere quali armi avete disponibili ed abituarvi a commutare sul corretto sistema offensivo senza guardare lo schermo. È inoltre meglio volare a schermo pieno, usando per le informazioni solo l'HUD, per facilitare l'individuazione a vista del nemico.

Le ECM (o contromisure elettroniche) sono utili, poiché l'avionica è estremamente efficace conto i missili radar-guidati. A parte il loro grande peso, comunque, il problema principale è che quando stanno trasmettendo sono come un segnale che dice "Salve, sono qui - venite a prendermi!" E in generale, il problema con sistemi computerizzati di bordo è che più ce ne sono in funzione, maggiore è la probabilità di essere scoperti. Il principio base in qualunque missione a lunga distanza è di volare veloci, volare bassi e volare tranquilli.

Missili terra-aria: sia che li amiate o che li odiate, sono una presenza ineliminabile. Viene un momento nella vita di un pilota quando gli ECM non bastano più, quindi giù in picchiata

GABOLA FALCON

Se in un qualunque momento durante la missione perdete un motore, invece di espellervi e rischiare di essere catturati, aspettate che l'RPM arrivi a zero, poi portate il muso verso l'alto premendo contemporaneamente il tasto "HELP" per stabilizzare l'aereo. Se la velocità all'aria, o airspeed, non è ancora a zero dopo di ciò, inclinate in virata, l'aereo a sinistra e a destra, cosicché qualunque vestigia di movimento in avanti sia eliminata (se l'HUD non sullo schermo, premete il "7" sul tastierino numerico per richiamare un indicatore alternativo di airspeed.

Tenete premuto il tasto "HELP", per conservare il livello di volo, e poi attendente che il Falcon tocchi terra. Premete il pulsante "ESCAPE" e scegliete il comando "End Mission" dal menu. Dovrebbe arrivare un elicottero a recuperare il pilota sopravvissuto.

■ Dr K

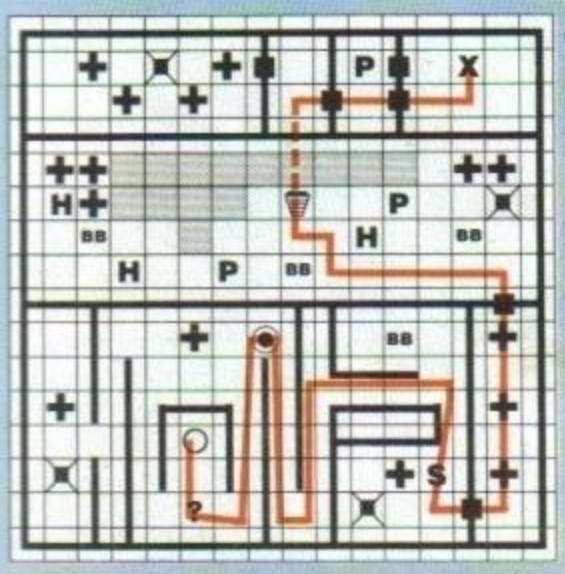
Il motore è guasto, l'ECM è giù e non avete più armi. È ora di barare.

Seguite le regole base e vivrete abbastanza per gustare il sapore del successo...

PHERE

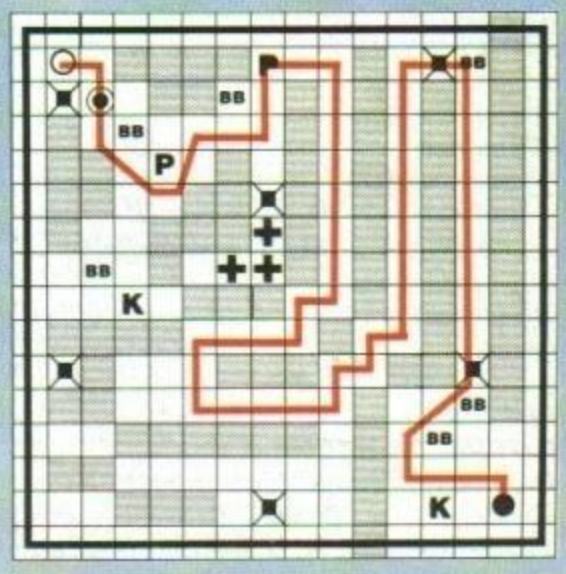
Le seguenti mappe mostrano il percorso per completare i primi 30 livelli DI ISS (abbiamo lasciato l'ultimo un mistero). Le mappe sono OK per le versioni Amiga e ST, ma dal quarto livello in poi, le rampe sono rimpiazzate da muri distruttibili nelle versioni a 8-bit. ■ **Bonimba Production**

LIVELLO OTTO - PIANO 1



LIVELLO OTTO - PIANO 2

LIVELLO SETTE - PIANO 4



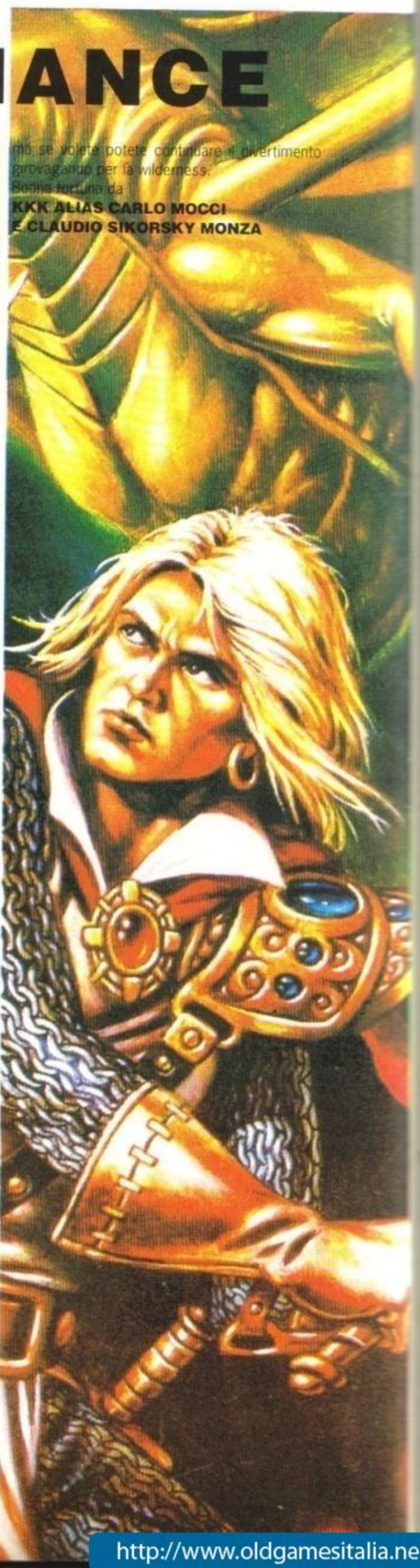
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

D&D

POOL OF RADIANCE



I Giochi di Ruolo sono il genere del momento: molto sono i giochi realizzati per il computer e tante sono le lettere che arrivano in redazione. Quindi era inevitabile che il primo premio deciso dalla redazione venisse assegnato ad una strategia per un gioco di questo genere. I "suggerimenti" per POOL OF RADIANCE, ***il primo titolo della serie D&D, sono due: uno per arrivare alla soluzione finale, un'altro molto più approfondito che offre delle indicazioni indispensabili per "goderselo" a fondo.***

Quindi il gioco in premio va a quest'ultimo trucco, mentre al primo lettore ha deciso di assegnare il libro Il Signore degli Anelli che nessun lettore ha dimostrato di guadagnarselo.

① SOLUZIONE

PARTE 1
I PERSONAGGI

Quando create dei personaggi dovete porvi la questione: "Dovrò utilizzarli anche nei successivi episodi di questa serie?". Se la risposta è no, allora vi consiglio questo gruppo di personaggi: un halfling ladro; un elfo mago; un umano chierico, un nano guerriero e due mezzelfi chierici-guerrieri maghi.

Nella seconda delle ipotesi il gruppo da me consigliato è questo: un halfing ladro e, tutti umani: un mago, un chierico e tre guerrieri.

Tutto ciò è dovuto al fatto che i personaggi non umani, a parte i ladri , non hanno la possibilità di salire ad alti livelli (il massimo è l'undicesimo, per l'elfo mago).

PARTE 2
L'EQUIPAGGIAMENTO

Creato il vostro gruppo, recatevi in un negozio di armi ad equipaggiare i vostri personaggi nel seguente modo:

a) i guerrieri: BANDED MAIL, MACE, SHIELD
c) i ladri: LEATHER ARMOUR, LONG SWORD, SLING
d) i maghi: QUARTERSTAFF, DART.

Ora recatevi nel negozio di oggetti sacri e comprate un Holy Symbol per il chierico.

PARTE 3
LA PREPARAZIONE AI DUNGEON

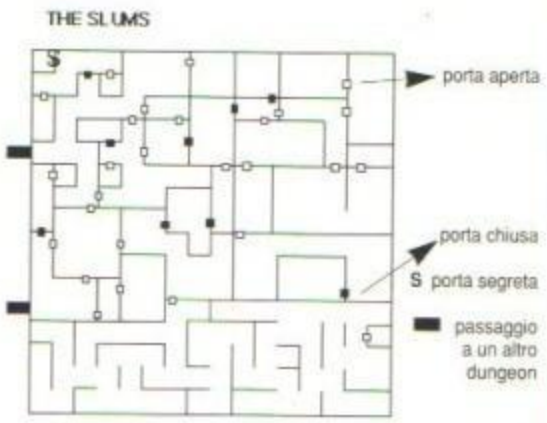
Questa parte molto importante deve essere seguita ogni volta che vi preparate ad entrare in un dungeon:

a) Avete bisogni di un aiuto? Se si, recatevi alla Training Hall ed assoldate degli NPC (personaggi non giocanti)
b) Andate in una locanda, curatevi con il chierico e studiate le magie (vi consiglio all'inizio la Cure Light Wounds o la Detect Magic per il chierico e lo Sheep per il mago).

Ora siete proprio pronti ad andare a randellare i nemici!

PARTE 4
IL PRIMO DUNGEON

Il vostro primo dungeon sarà gli Slums, immediatamente a est dell'area civilizzata. In questo dungeon avrete spesso la possibilità di accamparvi per riposare, quindi usate spesso le magie e curate i vostri personaggi. É utile cercare un mago, nel primo edificio che incontrerete e compiere una commissione per lui: verrete ricompensati con un oggetto magico. Negli Slums cercate tutti i mostri e uccideteli, ma fate attenzione a 4 TROLLS e 2 OGRES nell'area SW del dungeon.



Purtroppo, per motivi di spazio non posso descrivere dettagliatamente ogni dungeon quindi dovrete fare le mappe ed esplorare gli umidi e tortuosi labirinti da soli.

PARTE 5
VERSO LA FINE...

Il vostro secondo dungeon dovrebbe essere Sokol Keep, un posto pieno di non-morti ma molto ricco.

A questo punto avrete la possibilità di scorrazzare liberamente per la Wilderness piena di eclatanti incontri e sorprese (come la piramide del mago pazzo Yarash).

Il vostro prossimo dungeon dovrebbe essere però Kuto's Well, con i sotterranei a cui si accede tramite il pozzo e successivamente Mendor's Library.

Da qui, proseguirete successivamente a est, nella Cadorna Textile House e, a nord, nella Podol Plaza.

N.B. Cercate di darvi come mostri e non attaccate nessuno se ne siete costretti.

Siete ormai vicini al perfido Tyrantraxus, quindi esplorate la Stojanow Gate a Nord ed entrate senza indugi nel Valjevo Castle.

Questo dungeon è diviso in quattro parti, fatte da tortuosi labirinti e locazioni di teletrasporto: dopo qualche tempo (e qualche foglio di mappe), dovreste aver trovato un grosso edificio centrale: entrateci, cercate le porte segrete ed inoltratevi senza timore per le buie scalinate che vi attendono (brrr!).

Bastonate la medusa, salite, uccidete il ladro ed allenatevi col mago.

Ora tirate un profondo respiro, scendete la scala e vi troverete davanti al cattivo di turno che vi tirerà addosso una decina una decina di guerrieri di ottavo livello, tutti con le spade +2, anelli +3 e armature +2.

Lanciate qualche magia Hold Person e, se sarete stati fortunati, dovrete combattere contro il drago Tyrantraxus che non è poi così forte come ci si aspettava.

Una volta ucciso sarete riportati in città dove vi saranno attribuiti molti onori (e molti soldi).

A questo punto la vostra missione è finita

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

② TUTTI I CONSIGLI

T'N'T DEL MESE

Il mio party ideale è così composto: Fighter Dwarf/Human, Cleric Human/Elf e un Fighter/Magic User Elf anch'esso o umano. Per resistere un po' di più conviene arruolare qualche partner nella Train Area, uno Swordsman ed un Theurgist per farsi aiutare nei combattimenti. Dopo aver ben equipaggiato i FIGHTERS, i THIEVES, i CLERICS e i MAGIC USERS (nell'ordine) con armi ed armature (mi raccomando di essere equilibrati all'inizio, lasciate qualcosa per tutti!) ed avere visitato i vari uffici potete uscire dalla città. Dimenticavo, per i M.U. ed i ladri sono comodi Olii e Fionde varie.

Combattere un po' per le vie dello slum a W di Phlan, cercando di evitare all'inizio le stanze perché più pericolose e piene di mostri. Almeno all'inizio salvare la situazione MOLTO spesso e ritornare frequentemente in città per acquistare nuove armi ed armature più sicure. Potete accamparvi e curarvi con il cleric anche fuori da Phlan e senza spendere nulla. Fatelo dopo ogni combattimento è un consiglio!! In battaglia non fate risparmio di spells, specialmente gli Sleep e gli Hold Person. Il primo specialmente se lanciato bene ne addormenta è 6-8 a botta che diventano vulnerabilissimi (1 solo H.P.). Ad ogni Camp approfittatene per rimemorizzare gli incantesimi lanciati. Anche un Detect Magic può tornare utile di tanto in tanto... Prima di lanciare i vostri Sleep aspettate che il vostro Theurgist (se lo avete) lanci almeno uno dei suoi: infatti la proverbiale cretinità del maghetto fa si che a volte lanci incantesimi dove non ce n'è bisogno. Per dividere i tesori non usare l'opzione SHARE se avete dei PNG, perché costoro succhiano le monete e dopo non le rivedete più! Tra l'altro non le vogliono neanche, si accontentano di Punti Esperienza, quegli aguzzini. Quando credete di essere ben armati cominciate pure a ripulire le stanze e a fare le "commissioni" che vi verranno ordinate. Non siate ingordi o cattivi, ve ne pentirete! Attenzione nella ROPE GUILD: dovrete entrarci ma evitate i TROLLS e gli OGRES a SW della stessa se non avete personaggi almeno del 3∞ livello, non conviene proprio... Per trovare la porta segreta bisogna cercare proprio dove dicono, la ricompensa sarà buona! Non scordate naturalmente di andare ad avanzare di livello ogni tanto; per primi fate avanzare FIGHTERS, M.US., CLERICS e poi gli altri (sempre nell'ordine), in modo di avere degli ottimi guerrieri ed intanto guadagnare qualche incantesimo. Anche senza aver finito di ripulire lo SLUM, potrete avventurarvi ancora più a W: esplorate pure, ma entrate nel Pozzo di Kuto e iniziate a vagare per le catacombe. Trovato ed ucciso Norris il Bandito (se vi trovate in difficoltà provate ad affascinarlo...),SEARCHate il tesoro e accampatevi liberamente per ristorarvi. Una ricompensa vi sarà dovuta per tale lavoretto. In superficie troverete un LIZARD MAN che "pascola" alcune Lucertolone, fatelo fuori, liberate la donna ed ascoltatela. Ripulite il tutto e scendete a S nella Library. Nelle stanze a S ci sono molte cose se le cercate: Risparmiate i Koboldi anche se il guadagno è minimo, ogni tanto fa bene essere buoni! Nelle sale di lettura a E ci sono molti libri interessanti, ma non prendeteli, solo copiateli, altrimenti un brutto spiritaccio vi attaccherà all'uscita e vi porterà via un sacco di X.P. e di livelli.

Potrete tornarci con più calma in seguito. Dovreste trovare 3 libri per sala. In quelle a W si nida un pericoloso Basilisco: affrontatelo solo se in grado di pagare gli esosi preti di Phlan per un STONE TO FLESH eventuale. Non ci sono libri nella retorica e nella Matematica (per fortuna! n.d.l.). Finito il lavoro di ricerca tornate a Phlan per i premi (solo se avete i libri) e per acquistare qualche nuova arma per i vostri personaggi. Adesso andate a W per tre cambi di disco verso Podal Plaza. Esplorate lo Shrine (conservate i LEATHER SYMBOLS) e la taverna (combattete pure); mi raccomando di essere sempre sobri!! Potrete esplorare a piacimento o uscire a W per ritrovarvi negli OUTDOORS! Andate a N ed evitate il cimitero (brrr.) per ora. Rientrate per una delle porte sarete a Kovel Mansion, noto ritrovo di ladri, sinonimo di tesori e... TRAPS!!!

CONSIGLI UTILI

Preferite armi da 2d4 che 1d8 (fate il calcolo delle probabilità...)

Usate le pozioni magiche anche in battaglia, ma solo su compagni adiacenti. Medicate i feriti SEMPRE.

Distribuite in modo uguale gli oggetti magici, si lotta tutti insieme!

Se tentate di accamparvi in una zona pericolosa, scegliete una stanza piccola (con almeno un lato lungo 1 spazio sulla mappa) e guardate verso il muro prima di scegliere ENCAMP: in caso di attacco i nemici saranno molto meno

Per identificare un oggetto magico basta tentare di venderlo: se il prezzo offerto sarà enorme allora l'oggetto sarà incantato. Per sapere cos'è però bisogna scegliere ID, che costa 200 GP.

Armate i FIGHTERS dal 2∞livello in poi con spade lunghe, così potranno SWEEPare e fare fuori più nemici alla volta.

Migliori incantesimi d'attacco: SLEEP, STINKING, CLOUD, HOLD PERSON, CHARM PERSON. Attenzione perché non tutti funzionano sui mostri più grossi di un HUMAN (OGRES, TROLLS...)

ED INFINE QUALCHE TRUCCHETTO!

Se provate ad andare nella TRAIN AREA con qualche personaggio con 0 H.P. e scegliete l'opzione MODIFY, potrete ristabilire completamente il personaggio senza spendere una lira. Inoltre è possibile anche avere tutte le abilità al massimo sempre con la stessa opzione (però è poco serio per un vero Roleplayer...)

Per guadagnare velocemente oggetti magici, reclutate dei Maghi quando vi vengono offerti e al termine del primo combattimento lanciateli contro uno SLEEP o un HOLD PERSON, fateli fuori e raccoglierete così gli oggetti oggetti magici che avevano. Poco leali, ma in amore e in guerra tutto è permesso!!

Un altro conclusivo: le pozioni che valgono 400 GP sono di Extra Healing e sono valide per tre trattamenti: Quelle di 250 sono Giant Strenght. Quelle da meno sono semplici Helaing da unico trattamento.

MAURIZIO MASINI, BARGA (LU)

MICROPROSE SOCCER

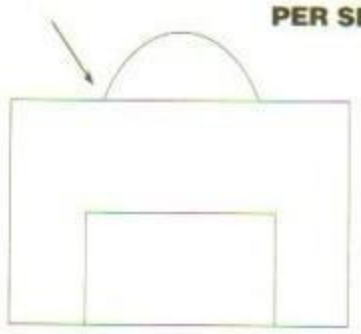
Un trattato di tecnica e di tattica per il gioco di calcio della Sensible molto completo e dettagliato. Meritava quasi il premio per la migliore strategia. Beh, sarà per la prossima volta...

CONTROL PANEL

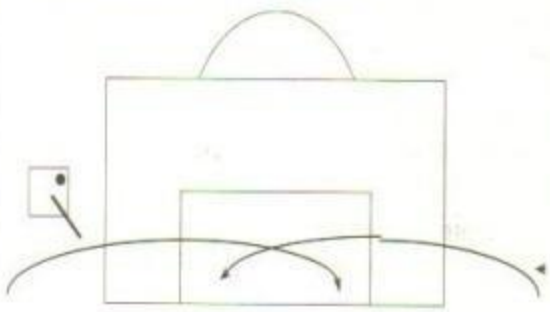
- Scegliete Selection Mode AUTO, vi semplificherà le cose.
- Provate a giocare senza e con la pioggia e decidete come vi trovate meglio.
- Togliete il replay.
- La durata ideale è 2 o 4 minuti.
- Scegliete Banana Power HI.

IN PARTITA

PER SEGNARE

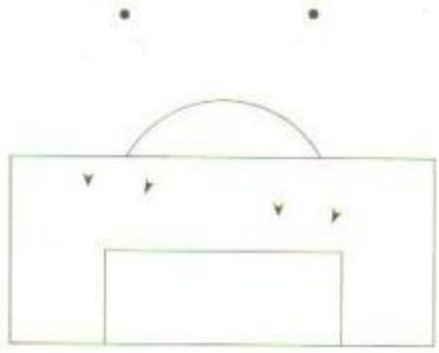


- Tiro in diagonale dall'incrocio delle linee (direzione in cui state andando e pulsante premuto).
- Dalla linea di fondo con taglio verso la porta (joystick in diagonale verso la porta e premere pulsante). Vedi Fig. sotto



- Dal calcio d'angolo. Battete solo premendo e con l'attaccante seguite la palla. Quando avrete superato il portiere premete il pulsante e non tenetelo premuto.

- Tiri tagliati dal limite dell'area (camminate in una direzione, premete a lungo il pulsante e cambiate la posizione del joystick dando il taglio voluto).



- Se il portiere esce al limite dell'area, rimanetegli vicino e tentate una rovesciata in diagonale.

CONSIGLI GENERALI

- Usate la rovesciata solo in attacco, mai in difesa.
- Sfruttate molto le fasce.
- Quando la palla entra nella vostra area di rigore uscite a prenderla col portiere.
- Per il motivo precedente, quando siete in attacco non entrate ma in area di rigore,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tranne quando state palleggiando.
- Dalla metà campo in giù usate sempre lunghi lanci diagonali e magari tirate al volo.
- Evitate di usare pallonetti.
- Quando tirate cercate sempre il secondo palo.
- Non crossate mai in centro area.
- Imparate a segnare SEMPRE su calcio d'angolo.

LIVELLO PER LIVELLO

LIVELLO 1-2:
OMAN, CAMEROON, ALGERIA, ECC.
- Tirate in diagonale da qualsiasi distanza, anche in rovesciata: non hanno un buon portiere.
- Non serve passare la palla. Dopo aver fatto un tackle scivolato sono lenti a rialzarsi e potete riprendervi la palla.
- Divertitevi a far spettacolo: i gol vengono da soli.
- In difesa nessun problema.

LIVELLO 3-4:
USA, CILE, ECC.
- Segnate subito 2 o 3 gol con tiri diagonali da lontano, poi giocate pure senza tattiche.

LIVELLO 5-6-7:
AUSTRIA, SVEZIA, DANIMARCA
- Usate lanci incrociati e lungolinea.
- Cercate di segnare subito 2 o 3 gol.
- Attenzione in difesa, soprattutto all'inizio.

LIVELLO 8 INGHILTERRA, ECC.
- Appena prendete la palla lanciate le ali diagonalmente e con tiri al volo, oppure da fondo campo e in diagonale non dovreste avere problemi.
- In difesa fate molta attenzione.

LIVELLO 9-10 :
URUGUAY, FRANCIA, ECC.
- Tenete la palla il meno possibile (e solo quando siete in attacco).
- Lanci lunghi diagonali.
- Azioni sulle fasce.
- Indifesa marcate l'uomo che ha la palla e se sbagliate un tackle scivolato tornategli subito dietro.

LIVELLO 11-12-13:
URSS, OLANDA, GERMANIA OVEST
- Sono molto forti e veloci a rialzarsi dopo un tacle scivolato e vengono subito in pressing, quindi giocate il più possibile con uno o al massimo due tocchi.
- Usate lanci in diagonale e tirate solo da fondocampo.
- Cercate di procurarvi dei corner.
- Il difficile è rompere il ghiaccio poi dilagherete abbastanza facilmente.

LIVELLO 14-15
ARGENTINA, ITALIA E BRASILE
- Sono le tre squadre più forti.
- Attuano subito il pressing, quindi non mantenete il controllo di palla ma buttatela su.
- Dovete segnare alla prima azione, andando in fascia e tirando da fondo campo. Meglio ancora, guadagnate un corner, che è facilmente realizzabile.
- Chiudetevi in difesa, marcate sempre l'uomo con la palla e state attenti alla loro tipica azione di passare al centro quando sembrerebbero intenzionati a tirare. Attenzione a non tuffarvi troppo presto col portiere.
- Attaccare con veloci azioni in contropiede, uno o due passaggi e azione sulla fascia.
- Andando avanti col tempo diminuiscono le vostre probabilità di marcatura.
- Sperate.

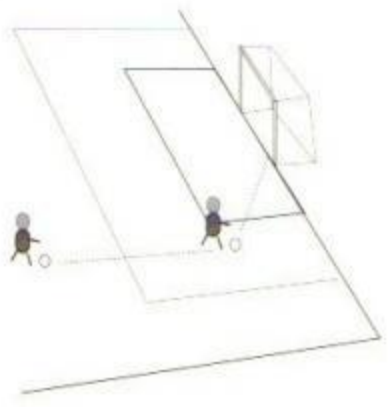
INIZIO DELLA PARTITA
Per rubare la palla sulla battuta degli altri:
- Se attaccate verso il basso, tenete il joystick in diagonale (Sud-ovest) e al momento giusto entrate in tacle scivolato.
- Se attaccate verso l'alto, andate a destra e poi fate il tacle scivolato al momento giusto.

GIANMARCO CAPITANIO,
MESTRE (VE)

ITALY '90 SOCCER

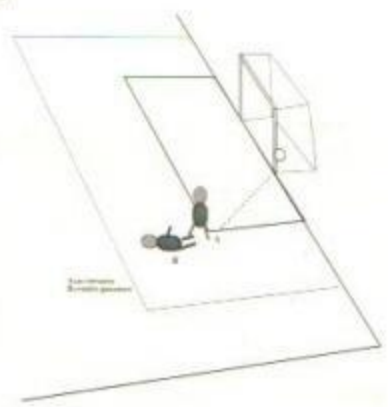
Se pensate che riuscire a vincere una partita a Italy '90 Soccer al terzo livello sia difficile ecco tre tattiche che vi faranno cambiare idea.

TATTICA 1



Correte nella parte bassa dello schermo con il vostro giocatore in corrispondenza della linea di demarcazione inferiore dell'area di rigore. Dopo aver superato il centrocampo allungatevi la palla in modo che vada a finire nei pressi dell'area. Quindi tenete premuto il pulsante del joystick e tenete la leva verso l'alto: il giocatore correrà automaticamente verso la palla. Quando verrà a contatto con la sfera, lasciate il pulsante tenendo sempre il joystick verso l'alto: effettuerà un tiro di rara potenza e, molto probabilmente, segnerà. (Fig. 1)
Probabilità di riuscita: Liv. 1 = 95% Liv. 2 = 90% Liv. 3 = 75%

TATTICA 2



(attaccando da sinistra a destra)
Contrariamente alle regole del calcio, durante una rimessa dal fondo, il giocatore può toccare la palla più di una volta consecutivamente. Ciò accade soprattutto nei livelli 1 e 2. Quando l'avversario avanza dal fondo, quindi, bisogna effettuare una scivolata in modo da dirigere il pallone verso la porta. In questo modo non solo toglierete la palla all'avversario ma effettuerete un tiro da distanza ravvicinata.
Probabilità di riuscita: Liv. 1 = 85% Liv. 2 = 60% Liv. 3 = 10%

TATTICA 3
(attaccando da sinistra a destra)
Pallonetto: se vi trovate presso la parte alta dello schermo e siete lontani dall'area di rigore potete tentare di effettuare un pallonetto verso il basso. Per far ciò, mentre prendete la rincorsa premendo il pulsante posizionate il joystick in diagonale basso-sinistra. Più sarete distanti dalla porta, più rincorsa dovrete prendere e quindi dovrete essere più distanti dalla palla. Ci vorrà un po' di tempo e di allenamento per imparare a calibrare il pallonetto . Una volta imparato a fare il tiro, le probabilità di riuscire a segnare saranno quasi del 100% in tutti e tre livelli.
ATTENZIONE: se attaccate da destra a sinistra, il joystick dovete posizionarlo in diagonale basso-destra.

TATTICHE PER I LIVELLI 1-2-3

Livello 1 e 2:
Il gioco del computer in questi due livelli è costituito in linea di massima da semplici passaggi rasoterra (soprattutto nel livello 1) e da qualche cross.
Un ottimo modo per rubare palla all'avversario consiste nell'effettuare una scivolata.

Livello 3:
In questo livello il computer gioca con bellissimi passaggi al volo e raramente rasoterra. Se tentate di effettuare una scivolata, sarà utile perchè sarete superati da un piccolo pallonetto. Dovrete quindi usare soprattutto i colpi di testa.
Vi consiglio di non andare subito verso i vostri avversari quando questi hanno la palla, ma farli avanzare un po' prima di contrastarli.

TRUCCHI PER GIOCARE CONTRO GLI AMICI
Se giocate con amici a questo gioco dovrete scegliere:
1) La prima squadra se siete in due.
2) La prima squadra o la terza se siete in tre e così in 3 e così via scegliendo sempre un numero dispari. In questo modo anche se pareggiate la partita passerete il turno o (in caso di finale) vincerete la coppa.

NICO LAGIOIE, BARI

SPEEDBALL

Quando fate un torneo a undici squadre contro le più deboli per segnare è sufficiente avanzare con la palla in mano ed effettuare un tiro in diagonale piuttosto angolato.

Contro le più forti (Perseus, Auriga, Pavo) è meglio tirare in diagonale da metà campo contro le pareti laterali e poi andare a "falciare" il portiere prima che possa parare e rinviare.

Durante il gioco è utile raccogliere i gettoni che dopo ogni partita possono dare maggiore potenza e abilità, ridurre quelle degli avversari o corrompere gli arbitri per fare durare di più la partita.

DAVIDE CESARI, BOLOGNA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUIDA RAPIDA ALLE NUOVE VERSIONI

NEBULUS

N.V. SPECIALE

HEWSON L39000d
versione C64 – K_VOTO 943

Sull'Amiga e l'ST era ottimo. Ora, anche su PC, è destinato a tenervi svegli fino a notte tarda e a rendervi gioco-dipendenti.

La geniale invenzione di John Phillips è stata convertita ottimamente dalle versioni per Amiga e ST. Questo significa che è la versione estesa con due missioni invece di una. Tutte le torri sono identiche, anche se la variazione di velocità sul PC rende il tempismo del gioco leggermente differente. É più lento delle altre versioni, ma ciò non è un gran problema.

Le torri rotanti hanno un aspetto superbo e tutti i pericoli e gli oggetti rimbalzano, ruotano, fluttuano e scorrono con stile. Ci sono i soliti trucchetti sporchi sotto forma di mattoni che svaniscono e scorrono, di porte che non portano da nessuna parte e di complicati sistemi elevatori.

Tra una torre e l'altra c'è l'intermezzo dove potete sparare ai pesci dal vostro sottomarino. Questo è uno dei programmi per PC più impressionanti tecnicamente, poiché ha un incredibile scrolling parallattico su piani diversi. Ma al di là della descrizione da tecnocrate, è bellissimo da vedere, soprattutto da una certa distanza.

É da raccomandare assolutamente. Un gioco divertente e coinvolgente che si dimostrerà ossessionante da giocare.

VERSIONE PC

La versione CGA è bella - uno dei migliori esempi di grafica per CGA esistenti. Anche la versione EGA è bellissima. Gli effetti sonori sono comprensibilmente debolucci, ma sono alla pari di quelli per Spectrum.

K-VOTO 952

AMIGA

ADVANCED SKI SIMULATOR

CODEMASTERS L29000d
versione Spectrum – K-VOTO 727

Il titolo budget di sci della Codemasters arriva sui 16-bit con un titolo leggermente alterato e un notevole incremento di prezzo. Potete competere sia contro un amico che contro il computer, affrontando varie piste, in corsa contro il tempo. Divertente, ma caro.

K-VOTO 540

DEFLEKTOR

GREMLIN/VORTEX L29000d
versione C64 – K-VOTO 906

Questo piccolo grande gioco enigmatico basato sulle proprietà della luce ci ha messo un po' per arrivare sull'Amiga. Ma è valso la pena attendere. 60 schermi di manipolazione di joystick problematica e frenetica accompagnata da un'ottima colonna sonora significano un gioco che vi terrà impegnati a lungo. Roba affascinante.

K-VOTO 935

FLYING SHARK

FIREBIRD L29000d
versione Atari ST recensita su K2 – K-VOTO 895

Una trasposizione diretta della vers. ST, quindi altrettanto impressionante.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Grafica favolosa e traiettorie delle ondate molto difficili. Gli effetti sonori e la musica erano già così buoni che non sono stati modificati gran che.
K-VOTO 895

LIVE AND LET DIE

DOMARK L29000d
versione C64 recensita su K2 – K-VOTO 723
Come c'era da aspettarsi, il tutto si muove più in fretta sull'Amiga di quanto si muovesse sul C64, ed è anche più bello da vedere ed ascoltare. Ci sono sempre quattro percorsi però, il che è un peccato, ma è molto divertente ed impegnativo. Se volete giocare a *Buggy Boy* sull'acqua, con un punta di *Road-blasters* e *Out Run*, dategli un'occhiata.
K-VOTO 760

MICKEY MOUSE

GREMLIN L29000d
versione Spectrum – K-VOTO 743
Difficile distinguere tra questo e quello per ST. Grafica animata eccellente e ottimo sonoro. La struttura di gioco è frenetica e varia, ma sempre semplicistica, particolarmente nei sottogiochi.
K-VOTO 770

TITAN

TITUS L29000d
versione Amstrad recensita su K4 – K-VOTO 677
Lo scorrimento è fluido e non così doloroso per le pupille come nella versione Amstrad. Il gioco ed i livelli sono identici. La grafica è stata migliorata, ma non di molto.
K-VOTO 691

TRACK SUIT MANAGER

AGAIN AGAIN L29000d
versione Spectrum recensita su K1 – K-VOTO 588
Nessun tentativo di inserire grafica o sonoro. Gli elementi strategici sono gli stessi che sullo Spectrum. Ideale per i tifosi di calcio, ma poco interessante per gli altri.
K-VOTO 606

AMSTRAD

AFTERBURNER

ACTIVISION L18000c • L25000d
versione Atari ST recensita su K2 – K-VOTO 687
Versione molto colorata e velocissima: probabilmente la migliore tra quelle ad 8-bit. Ha la velocità della versione Spectrum e un uso dei colori nettamente superiore. Purtroppo il gioco resta noioso.
K-VOTO 672

TECHNOCOP

GREMLIN L18000c • L25000d
versione Spectrum recensita su K2 – K-VOTO 804
La grafica durante le fasi di guida è colorata ma non dà molto l'impressione di velocità. Le sezioni negli edifici sono identiche a quelle su Spectrum e hanno più o meno la stessa grafica. Resta sempre, anche su Amstrad, un buon e divertente acquisto, con due giochi in uno.
K-VOTO 804

ATARI ST

BATMAN

OCEAN L29000d
versione Spectrum recensita su K2 – K-VOTO 903
Mantiene la struttura di gioco e gli obiettivi della versione per ZX, ma migliora nettamente la grafica. Risultato: un'avventura dinamica con molti enigmi e oggetti da manipolare che vi terrà impegnati per un po'.
I due giochi sono su due dischi, cosicché quando ne avete finito uno basta caricare l'altro disco e cominciare da capo.
K-VOTO 910

THE GAMES – WINTER EDITION

EPYX L29000d
Versione C64 – K-VOTO 653
Sono gli stessi sette eventi della versione C64, messi insieme e programmati con perizia. Bisogna avere molta abilità per diventare "campioni" in ciascuno. Gli sfondi sono carini e l'animazione buona per tutte le discipline. Presentazione eccellente, ma oggigiorno è roba già vista.
K-VOTO 672

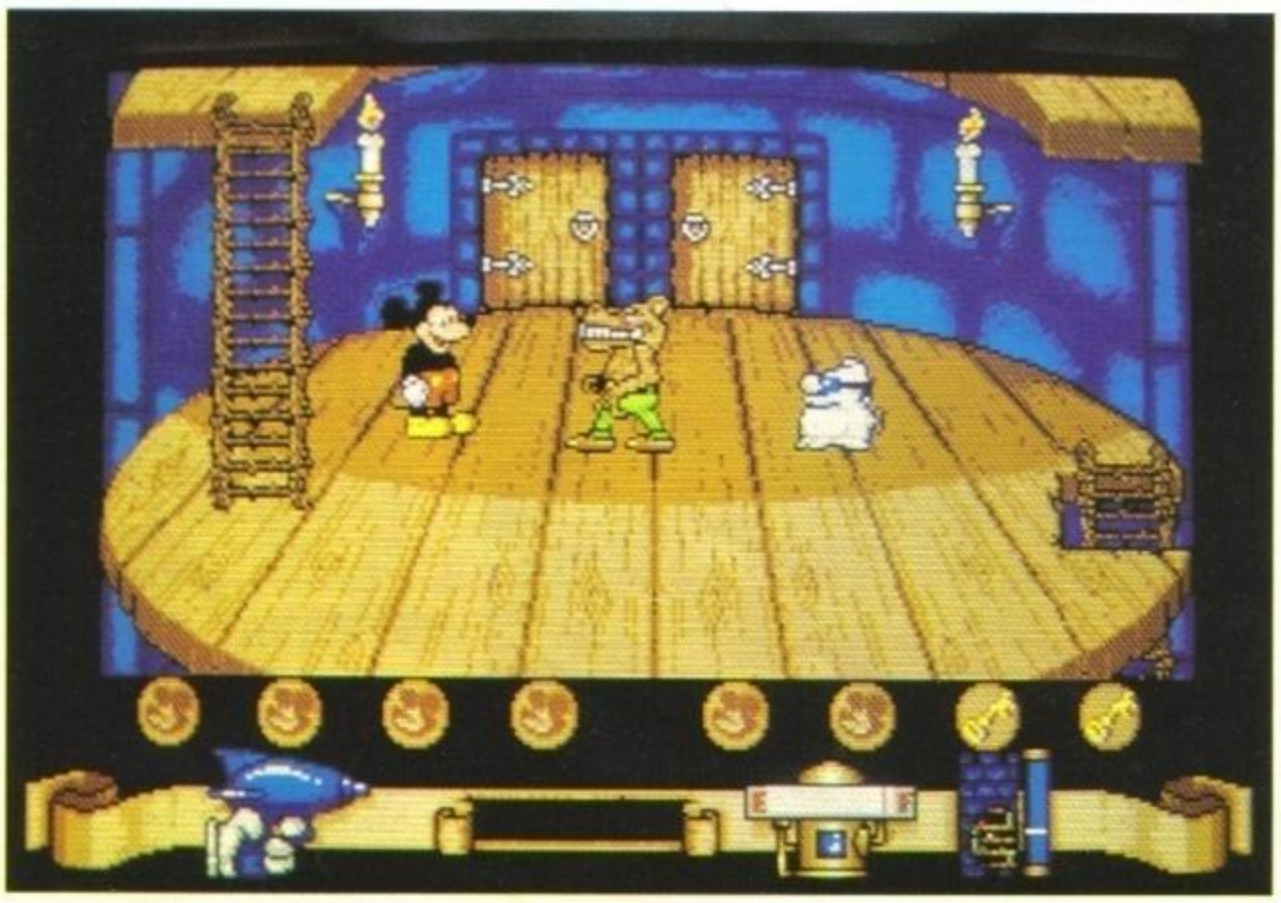
C64

CRAZY CARS

TITUS L15000c
Versione Amiga – K-VOTO 690
La grafica non dà molto l'impressione di velocità e gli effetti sonori sono poveri.
Anche la guida lascia molto a desiderare - è troppo facile uscire di strada in curva e troppo difficile ritornarci.
K-VOTO 442

RAMBO III

OCEAN L15000c L15000d
Versione Atari ST – K-VOTO 649
Più facile sopravvivere che nella versione ST. Per il resto il gioco è molto simile. Stesso mix di esplorazione e sparatutto. Grafica OK e musichetta decente.
K-VOTO 662



R-TYPE

ACTIVISION L18000c • L25000d
Versione Spectrum – K-VOTO 871
Il classico coin-op della Irem si è rivelato un superbo sparatutto su Spectrum, identico nel gioco e con della grafica sorprendente.
Anche la versione C64 è ben fatta, ma non dello stesso livello di quella per ZX. Però, è un gioco da tenere in considerazione se amate il genere.
K-VOTO 821

WEC LE MANS

OCEAN L15000c • L15000d
Versione Amstrad – K-VOTO 841
Caspita! Anche se le versioni per Amstrad e Spectrum di questa conversione coin-op erano ottime, quella per C64 non lo è.
L'impressione di velocità c'è, ma la manovrabilità dell'auto è tutta sbagliata. È comunque meglio di Out Run.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ma non è al livello delle altre versioni.
K-VOTO 586

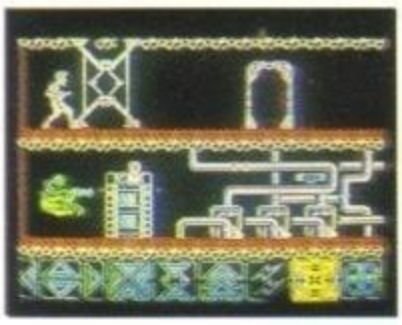
SPECTRUM

A QUESTION OF SPORT

ELITE L18000c
Versione ST – K-VOTO 672
Un gioco-quiz divertente basato sull'omonimo programma TV inglese. Ci sono tutte le manche e anche cinque separati blocchi di domande da cui scegliere. Divertente se vi piacciono i quiz.
K-VOTO 672

OBLITERATOR

MELBOURNE HOUSE L15000c
Versione ST
K-VOTO 570
Obliterator non era una delle migliori avventure dinamiche in circolazione



quando apparve sui 16-Bit, e bisogna dare atto alla Melbourne House di averlo convertito magnificamente per Spectrum. Purtroppo rimane un gioco non eccezionale e frustra più che divertire.
K-VOTO 530

RAMBO III

OCEAN L18000c
Versione Atari ST – K-VOTO 649
Non molto differente, anche se il comportamento delle guardie è cambiato leggermente. Gli stessi problemi da risolvere e le stesse aree da esplorare. Di aspetto discreto, ma carente in quanto ad effetti sonori.
K-VOTO 649

XENON

MELBOURNE HOUSE L15000c
Versione Amiga
K-VOTO 869
Il gioco che ha reso famosi i Bitmap Bros arriva sugli 8-bit. La grafica è quanto di meglio ci si può aspettare su Spectrum, e anche se non ci sono le armi-extra, il gioco è lo stesso. Un'ottima conversione di un grande sparatutto.
K-VOTO 819

VECCHIE O NUOVE?

Le lettere pervenute in redazione fin dal primo numero della rivista sono tutte sostanzialmente positive, cioè esprimono un parere positivo nei confronti della rivista.

Ovviamente nessuno è perfetto, quindi anche K ha i suoi difetti che i lettori giustamente criticano. Tra questi, vorrei rispondere in particolare alla critica, espressa da alcuni lettori, sulle recensioni.

Alcuni utenti Amiga, per i 16 bit, e C 64 ,per gli 8-bit, si lamentano infatti che i loro computer non sono considerati come invece si dovrebbe, data la diffusione che hanno in Italia.

Innanzitutto, avrei qualcosa da ridire su questa affermazione: nei cinque numeri di K usciti sono state pubblicate (calcolando soltanto le Prove su Schermo, cioè escludendo i giochi economici) il seguente numero di recensioni:

16-bit
51 per Atari ST
46 per Amiga
10 per PC
1 per Macintosh

8-bit
33 per Spectrum
26 per C64
14 per Amstrad

Questo, mi sembra, rappresenta un perfetto esempio di equilibrio tra tutti i computer, il che è esattamente quello che deve fare una rivista multi-formato come K.

Ora è evidente che molti, a questo punto, insorgeranno dicendo che lo Spectrum e l'Amstrad sono poco diffusi in Italia rispetto al Commodore 64. Altrettanto faranno, per i 16-bit, gli utenti Amiga che sosterranno di essere più numerosi di quello per Atari ST e PC (riguardo a quest'ultimo computer questo non è poi vero, anche se è assodato che i computer MS-Dos in Italia sono usati principalmente per applicazioni serie e non per giocare).

Non posso che confermare questa situazione di mercato, ma c'è un ma...

Essendo il software in commercio in Italia, tranne alcuni casi, tutto proveniente dall'Inghilterra il mercato del software qui da noi segue necessariamente i tempi e i modi dettati da quello inglese.

Cosa vuol dire ciò? Vuol dire, ad esempio, che i giochi ad 8-bit escono prima in versione Spectrum e poi C64; vuol dire, ad esempio, che i giochi a 16-bit escono prima in versione Atari ST e poi Amiga.

Questo perché, come tutti voi sapete, l'Inghilterra è un "paese Spectrum", cioè la quasi totalità dei programmatori ha imparato il "mestiere" sul computer di Clive Sinclair. La maggior parte di costoro, quando poi sono passati ai 16-bit, ha scelto l'Atari ST per ragioni di prezzo, di reperibilità e di praticità. L'Atari ST costa meno dell'Amiga, è stato il primo 16-bit ad essere distribuito regolarmente e con un buon sostegno pubblicitario ed, infine, è più facile da programmare dell'Amiga. È indubbio che, per quanto riguarda i giochi, l'Amiga è un computer più versatile, ma questa flessibilità ha un suo rovescio: è più difficile da programmare. Per queste ragioni quindi è più diffuso tra i programmatori inglesi.

La naturale conseguenza è che le prime versioni di un gioco sono per Spectrum e Atari ST e sono quindi quelle le versioni che le case di software inviano alle riviste per le recensioni.

Detto ciò, resta il fatto che le recensioni di K sono strutturate in modo da essere, in un certo senso, neutrali rispetto alla versione del gioco. Cioè, le recensioni dei giochi puntano soprattutto ad illustrare la struttura del gioco e a valutarne la giocabilità. Elementi che, tranne alcune rare eccezioni che confermano la regola, valgono per tutte le versioni. Facciamo un esempio? Le versioni per Amiga e Atari ST di *Carrier Command* sono, per struttura di gioco e giocabilità, identiche.

L'unica vera differenza sono gli effetti sonori, migliori nella versione per Amiga. Mi fermerei a questo esempio per non iniziare una lunga ed inutile lista di titoli: mi sembra che possa bastare per comunicare il senso di quello che intendo dire. Il discorso è ovviamente un po' diverso per quanto riguarda gli 8-bit, poiché le differenze tra un gioco per Spectrum e uno per C64 sono certamente maggiori. Restano comunque, nella maggior parte dei casi, differenze di grafica e sonoro, più che di struttura di gioco e giocabilità. Ovvero differenze formali, non sostanziali. Perché quello che conta in un gioco è la giocabilità. Come disse a suo tempo Andrew Braybrook, se volete vedere delle belle immagini andate al cinema.

A questo punto entrano in scena le pagine della Guida alle Nuove Versioni. Appena ci arriva la nuova versione di un gioco la proviamo per coglierne le eventuali differenze, che quasi sempre sono solo grafiche e sonore, così da poterle confrontare con la prima versione recensita. A ciò aggiungiamo il nuovo K-Voto cosicché tutti i lettori, qualunque computer possiedano, hanno gli elementi per fare una scelta oculata e ponderata al momento dell'acquisto.

Anche qui, però, c'è un ma... e cioè che questo sistema, per funzionare, implica che il lettore non si perda neanche un numero della rivista, altrimenti potrebbe non aver letto la "prima recensione" di un gioco e quindi non potrebbe valutare, come deve, il commento che appare nella Guida alle Nuove Versioni. Beh, non si può avere tutto nella vita...

Riccardo Albini

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUONI AFFARI

OCCHIO A...

ENCORE

La Encore, l'etichetta economica della Elite, ha deciso di "ristampare" su disco per C64 le sue stesse ristampe. La selezione di riproposte comprende *Bombjack*, *Airwolf*, *Combat Lynx*, *Saboteur*, *Battleships* e *Frank Bruno's Boxing*, tutte al prezzo stracciato di L12000. Questi titoli dovrebbero essere già tutti disponibili e, d'ora in poi, qualsiasi uscita della Encore sarà offerta anche su disco: la prossima da non perdersi è *Turbo Esprit*, che uscirà anche su cassetta per Spectrum, Amstrad e C64 a L5000.

CULT

Agli appassionati dei giochi di football interesserà sapere che la D&H Games sta per lanciare tre giochi economici a L7500, per la loro nuova etichetta Cult. *Soccer Star*, un completo gioco di strategia calcistica con grafica, basato sulle quattro divisioni inglesi; *Cup Football*, incentrato sulla gestione manageriale dei principali club europei; e *Soccer Q*, che contiene 2000 domande sul calcio in un gioco di quiz e strategia in cui, rispondendo esattamente, si fa progredire la propria squadra.

Tutti e tre i titoli saranno disponibili inizialmente per Spectrum e successivamente per C64 e Amstrad.

MASTERTRONIC

Un'uscita originale della Mastertronic da non perdersi è *Advanced Soccer Simulator* (Spec. L7500), un gioco di strategia calcistica che presenta alcune ottime sequenze dinamiche della partita.

Per chi volesse rimpinguare la sua collezione con alcuni vecchi giochi sono usciti, per l'etichetta Ricochet, *Mindshadow* (Doppio lato Spec e Ams: L5000), *Rescue on Fractalus* (C64, Spec, Ams: L5000), *Action Force* (C64, Spec, Ams: L7500) e *Little Computer People* (C64: L5000).

Dagli ambienti Mastertronic, però, è appena giunta notizia che il Direttore di Produzione Andrew Wright ha deciso di non usare più l'etichetta Ricochet per le ristampe e di pubblicare tutti i prodotti come Mastertronic. La decisione è dovuta alla sensazione che i prodotti originali della Mastertronic stessero rischiando di essere travolti dalla marea di ristampe Ricochet e che l'etichetta fosse ormai diventata inutile, vista la presenza ormai massiccia di etichette economiche sul mercato.

Non è tutto: anche l'etichetta MAD a L7500 sta per essere accantonata, per lasciare il posto alla Mastertronic +, che tratterà tutti i prodotti per 8 e 16 bit più costosi, rispettivamente a L7500 e L19000. Viene da chiedersi quanti prodotti per 16 bit pubblicherà la normale etichetta Mastertronic... Leggendo questo spazio lo saprete.

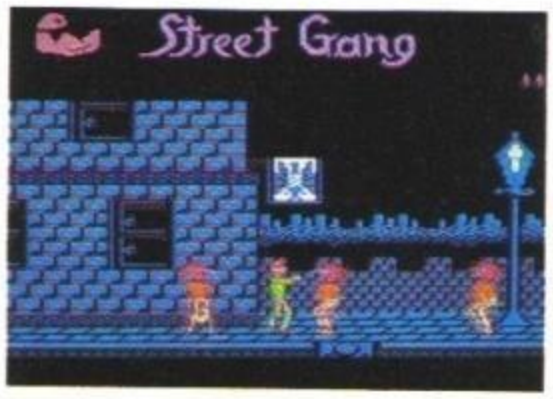
RACK-IT

I nuovi titoli dell'etichetta economica della Hewson comprendono *Maze Mania* (Spec. C64, Ams e forse 16-bit), che è, come si può immaginare dal nome, un gioco di labirinto, e *Cyberdyne Warrior* (solo per C64), un arcade adventure raccogli-tutto con spara-e-fuggi ambientato in oltre 75 schermi. Sparate ai cattivi, liberate i prigionieri e portateli al sicuro sui satelliti in orbita: questo genere di cose. Entrambi i titoli usciranno per i tre otto bit a L7500.

STREET GANG

PLAYERS

Amstrad, Spectrum: L7500



Mickey Spatsburg, oltre ad avere un nome stupido, ha anche voglia di morire. Dopo che l'infame 'Curl', il boss della banda più potente di New York, ha minacciato di far fuori chiunque si azzardi ad attraversare il distretto di East Side, indovinate dove decide di andare Mickey?

Le vie e le strade della Grande Mela sono viste di lato e Mickey si muove da sinistra a destra sugli scenari a schermo singolo. Il cammino di Mickey è ostacolato da ogni sorta di aggressore che cerca di fargli la pelle, dai fuori di testa allucinati alle nonnine armate di fucile. Mickey si difende con la sola forza dei pugni e scansando i proiettili con i salti, ma durante il percorso può anche raccogliere delle armi.

Un bicipite pompato al massimo segnala lo stato di salute iniziale di Mick, ma ogni volta che viene colpito, il braccio si sgonfia un po'. Quando Mickey muore, esplode (!) e ricompare fresco fresco all'inizio del livello.

Il gioco non ha niente a che vedere con *Renegade*: il combattimento è troppo limitato per essere di qualche interesse e i personaggi simil-zombi non fanno che apparire, attaccare e scomparire. Un picchiaduro iper-semplicistico: non ve lo consigliamo.

■ **K-VOTO 418**

SAS COMBAT SIMULATOR

CODEMASTERS

Spectrum, Amstrad: L7500

Con una prospettiva in stile Commando, *SAS Combat Simulator* porta il giocatore attraverso quattro lunghissimi livelli ambientati in paesaggi infestati da nemici, in una missione clandestina per uccidere il capo dei ribelli.

L'agente SAS inizia la sua missione a piedi, armato soltanto di un fucile e di una piccola scorta di granate. Raccogliendo i marchi "Codemasters" si viene ricompensati con una jeep o con un carro armato che vi permetteranno di procedere molto più velocemente; con un bazooka, col quale

mietere più vittime; con fuoco rapido, idem; e con una bomba smart, idem come sopra.

Lo scorrimento orizzontale si alterna con quello verticale, con una roccaforte nemica alla fine di ogni livello. Raggiunto il quartier generale nemico, si passa a una veduta laterale in stile *Green Beret*, in cui l'agente SAS è impegnato in un combattimento corpo a corpo contro i soldati nemici.

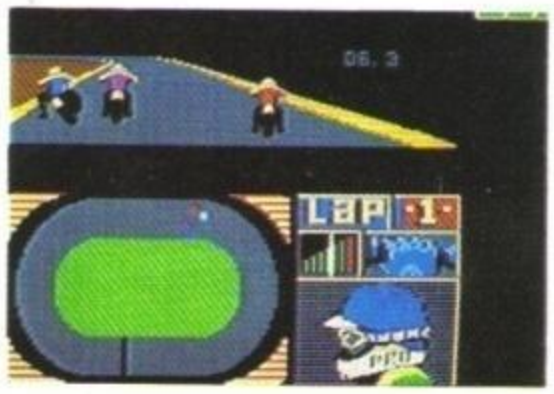
Non è molto originale, ma ha un buon mix di due stili di gioco. Realizzato abbastanza bene sullo Spectrum - forse ancor meglio sull'Amstrad - si rivela abbastanza irresistibile, anche se carente in quanto a ripetibilità.

■ **K-VOTO 712**

INTERNATIONAL SPEEDWAY

SILVERBIRD

Spec, Amstrad, C64 : L5000



La Probe Software torna ancora una volta sulla scena economica, con questa insolita simulazione di corsa. Si comincia dalla lega locale cercando di arrivare fino alle leghe nazionali e continentali e, infine, arrivare a disputare il Campionato Mondiale per vincerne la

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

coppa.

Durante la gara il vostro motociclista è ripreso da dietro, e il circuito ovale si muove in prospettiva a seconda della sua posizione. Per accelerare, si preme il pulsante di fuoco e per ogni gara potete usare una sola volta un booster turbo che vi tiri fuori dai guai o semplicemente vi permetta di recuperare i distacchi.

Con *IS*, la Silverbird ha tentato qualcosa di diverso e, in larga misura, ci è riuscita. Ma il problema principale è che può giocarci solo una persona; dopo un po' gareggiare contro il computer annoia. L'introduzione di qualche opzione in più, magari una schermata di messa a punto del motore o di progettazione della motocicletta, avrebbe contribuito a mantenere vivo più a lungo l'interesse.

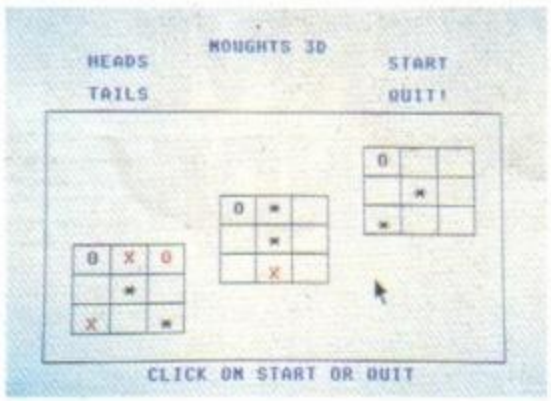
■ K-VOTO 589

DISK 15

CASCADE ST: L22000

In un attacco di generosità, la Cascade ha deciso di replicare la sua popolare compilation per 8 bit, *Cassette 50*, producendo *Disk 15* per ST (ovvero 15 giochi da L1500 ca).

Sebbene vanti "15 meravigliosi giochi su un solo disco", il pacchetto contiene in realtà 15 routine BASIC mal-programmate. Tra i meravigliosi titoli ci sono Hangman, Mastermind, Othello, Draughts, Solitaire e 3D Noughts and Crosses, per citare solo i giochi più competenti, per quanto poco eccitanti. Ma i veri programmi-scoria sono Astro Dodge (in cui bisogna evitare gli asteroidi spostandosi a sinistra e a destra), Heli Bomber (visto come listato BASIC per il



ZX81 nel primo numero di Computer & Video Games, 1981), *Sub Hunter* (in cui bisogna sganciare bombe di profondità contro i sottomarini) e così via, ad nauseam.

Difficile trovare una serie di giochi più deprimenti e disastrosi di questi. Da evitare a tutti i costi, a meno che non moriate di nostalgia o... non vogliate farvi due risate.

■ K-VOTO 163

STEEL

RACK-IT C64: L5000

Lo scenario dell'ultimo gioco della Rack-it è un enorme complesso computerizzato zeppo di apparecchiature ad alta tecnologia e pattugliato da orde di droidi volanti sputa-laser. Il vostro droide (un ritratto perfetto di V.I.N.CENT dal film "Il Buco nero") viene guidato per il com-plesso con l'incarico di raccogliere otto car-tucce (ma egli ne può portare solo tre per volta).

Una volta raccolte, le cartucce devono essere inserite in otto fessure situate in una stanza, le quali devono però essere precedentemente attivate, accedendo ai terminali sparsi per l'edificio. A questo punto si entra in un sotto-gioco, in cui bisogna riuscire a distruggere una parete mobile a blocchi per poter annientare il bus di dati centrale (simile alla distruzione del guardiano in *Phoenix*). Il droide è continuamente tormentato dagli avversari elettronici che lo bombardano e lo assalgono, riducendone l'energia. Questa può essere acquisita presso i terminali scambiandola coi punti raccolti Fedele alla tradizione Rack-it, *Steel* vanta una grafica magnifica, sia per gli sfondi che per gli sprite. Ma un'azione di gioco ad alto livello è un obiettivo duro da raggiungere e, purtroppo, *Steel* ha mancato il bersaglio. E' divertente all'inizio, e soddisfa gli amanti delle sparatorie e delle esplorazioni, ma la natura ripetitiva della missione può non andare a genio a qualcuno.

■ K-VOTO 635

Dopo il grande sonno

TIC

La rivista dei curiosi

Bene versus Busi **TIC** Wolinski **TIC** Sotto le città un groviera **TIC** Pedro Pietri poeta **TIC** Spazzume **TIC** Robert Crumb **TIC** Patrizio Roversi **TIC** Pecora elettrica **TIC** Sottsass Compass **TIC** Brevetti impossibili **TIC** Truffe di giornata **TIC** Cavallari si nasce **TIC** Fotomodelli belli **TIC** Nichetti versus Nichetti **TIC** Core napulitano **TIC** David (Fat) Crosby **TIC** La morte di Fat Freddy **TIC** Alessandro Bergonzoni **TIC** Arbitro ...uto **TIC** I Ching **TIC** Francesco Salvi **TIC** Ecologia domestica **TIC** Andar per maghi **TIC** Le memorie dell'acqua **TIC** Mariscal **TIC** Loggione caldo **TIC** Fotogenova **TIC** Scambi ferroviari **TIC** Milano sul Volga **TIC**

In edicola ad aprile

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL LETTORE SCRIVE PILGRIM RISPONDE

APPUNTI DI AVVENTURA

SALVE Pilgrim,
mi presento... sono Warlock il medium (se conosci D&D sai cosa vuol dire, altrimenti sappi che sono un mago di I livello).
Scrivo a te, custode dei segreti delle grandi avventure, per avere alcune preziose informazioni sia per me che per altri maghi, guerrieri o avventurieri.

Quello che voglio sapere, o valoroso Pilgrim, è :
in questi tempi moderni riportare il resoconto delle mie avventure è diventato molto, molto divertente dato che posso farle rivivere a tutti quelli che lo desiderano, grazie a quelle strane cose che voi uomini chiamate COMPUTER, nella terra di mezzo non siamo abituati a vedere cose simili, addirittura creature ignoranti come i Nani potrebbero definirle delle trappole costruite dalle forze del male, solo noi Maghi ed i valorosi Elfi siamo ancora un po' scettici.

Il mio computer è un Amstrad (un tempo esisteva un re con questo nome) PC 1640 compatibile IBM; prima ero in possesso di un valoroso ZX Spectrum con il quale ho vissuto bellissime avventure e ne ho riportate alcune delle mie con il G.A.C. ma ora purtroppo non so come fare e lo chiedo a te... esistono generatori d'avventure per i compatibili e se non esistono esisteranno???

Penso che questa domanda se la stiano facendo parecchi avventurieri che come me vogliono scrivere le loro memorie e farle rivivere ai loro allievi per addestrarli e renderli dei veri eroi.

Ma ora parliamo di cose più frivole...cosa guardo quando gioco un adventure:

innanzitutto la grafica, che seppur non ritenendola vitale per questo tipo di giochi, la ritengo quel qualcosa in più che crea l'atmosfera, e se non è almeno decente, dove si può la tolgo immediatamente.

Poi viene la trama, essa non deve essere esageratamente complicata ma neanche esageratamente facile.

Altro particolare rilevante sono le descrizioni, esse non devono essere troppo scarne e devono contenere quel pizzico d'umorismo che non guasta mai. L'interazione con il mondo che ci circonda nel gioco è uno dei punti focali dato che servono a rendere l'avventura abbastanza reale e piacevole da giocare.

E per finire ma non meno importante, LA MAPPA molto estesa, anzi immensa, ma non costruita a casaccio. Esempio; siamo in una camera da letto, andiamo a NORD dove c'è un corridoio che prosegue verso EST, andiamo a EST dove finisce il corridoio e si può entrare in stanza a SUD, andiamo a SUD e ci ritroviamo nella camera da letto di partenza; sicuramente in questo caso sarebbe da trasformare in una statua di pietra chi ha fatto il gioco.
Con questo ho finito e ti porgo i miei saluti, nobile Pilgrim e che la magia ti aiuti sempre...

WARLOCK IL MEDIUM
Davide Valle Falconara (AN)

Caro Warlock, ho spulciato tutti i cataloghi esoterici di programmi MS-Dos che avevamo in redazione, ma l'unica cosa che sono riuscito a trovare per MS-Dos è un creatore di avventure dinamiche, Adventure Construction Set *della Electronic Arts. Se tra i lettori c'è qualcuno che sa di qualche creatore di avventure testuali per Ms-Dos, non esiti a mettersi in contatto con il Pilgrim. Il programma sopra citato è disponibile dalla* Southern European Computer, Via Molino 2, 22030 Montorfano, Como. Tel.: 031/200621.

Per quanto riguarda la seconda parte della tua lettera, lascio ai lettori la facoltà di rispondere, intervenendo sull'argomento con le loro opinioni, tanto le mie le comunico - tra le righe, ma a volte anche sopra le righe - ogni volta che recensisco un gioco.

DOVE SONO LE AVVENTURE IN ITALIANO?

Carissimi avventurieri di PILGRIM,
sono un felicissimo possessore di un Amiga 500. Volevo farvi qualche domanda inerente il fantastico mondo degli adventure.
Sarò breve

Anche se non sono affascinato da questo tipo di gioco devo però annotare un lato negativo del mercato italiano in questo campo.
-MA PERCHÉ C'É LA MANCANZA QUASI ASSOLUTA DI ADVENTURE IN ITALIANO?

Vi voglio confessare che sono sempre più stufo del vocabolario, sempre più stufo di decifrare ogni volta intere frasi in inglese.
Alla fine si rischia di non capirne bene il significato e si allungano inevitabilmente i tempi di soluzione.

Direi che un'avventura con un buon parser ed un buon testo SCRITTA IN ITALIANO non sia una cosa difficile da ottenere (con o senza grafica, per me è indifferente).
- É VERO CHE LA SIMULMONDO STA PRENDENDO DEI PROVVEDIMENTI IN PROPOSITO?
HO SAPUTO INFATTI che la Simulmondo ha in cantiere un paio di adventure, anzi avventure, di cui il nome di una sarebbe *Fuga dal Castello*. Entrambi per A 500. É tutto vero?
Vi lascio, facendovi gli auguri per la vostra fantastica rivista.

Daniele Felici, Ancona

La mancanza di avventure in italiano è solo un aspetto dell'arretratezza nella produzione di software gioco nostrano. I motivi di questa deficienza sono molteplici e forse non è il caso di analizzarli in questa sede. Tra le poche realtà attive c'è sicuramente la Simulmondo di Bologna che è stata citata da Daniele. Abbiamo chiesto a Francesco Carlà, titolare e fondatore della Simulmondo, un'anticipazione sui programmi della sua software house nel campo degli adventure: "La voce era vera. Il programma *Fuga dal Castello* esiste ma non verrà pubblicato dalla Simulmondo per ragioni di politica editoriale. Comunque stiamo lavorando a degli adventure, anzi a dei film interattivi (in stile Cinemaware, n.d.r.), simili nel funzionamento del gioco e nell'interfaccia utente ai giochi della ICOM, come *Deja Vu*, ecc."
La Simulmondo ha attualmente in produzione tre "film interattivi": *Rimini, Mare Azzurro*; una storia ambientata a Rimini negli anni '50 che vede protagonista un chimico in vacanza alle prese con un intrigo da guerra fredda; Italian Night 1999, una storia ambientata in una Milano del futuro: il giocatore è un ispettore della narcotici che cerca di catturare il capo di una banda di spacciatori; *Mussolini Age*, una storia che si svolge negli anni '30 tra l'Etiopia, Roma e Berlino: il protagonista è un pilota d'aviazione italiano alla ricerca di un commilitone sequestrato. Vi terremo informati appena avremo ulteriori informazioni dalla Simulmondo - foto di schermo, trame più dettagliate, ecc.

AIUTI DALLO SPAZIO.....

Hello Pilgrim!
Sono un appassionato delle avventure della Sierra e vi chiedo qualche recensione. Ecco alcuni consigli:

SPACE QUEST I

Dopo l'atterraggio d'emergenza raccogliete il "Survival Kit" (che contiene la bombola d'ossigeno molto utile contro Orat e poi esaminate il POD da fuori per trovare il GLASS (utile per riflettere i raggi mortali).
Rifiutate la prima offerta del passante per il vostro autoveicolo, questi, la seconda volta, vi aggiungerà un oggetto indispensabile.
Al Bar sentite le conversazioni degli ubriachi.
Entrate nella lavatrice aliena e poi guardatevi nelle tasche.
Nella grotta sotterranea prendete una pietra e mettetela sopra il geyser (dopo aver accuratamente aggirato il mostro).

SPACE QUEST II

Fatevi "ridurre" dal vostro odiato nemico e poi tagliate la campana di vetro ed entrate nel VENT per disattivare le funzioni vitali del cattivo.
Non fatevi baciare da Alien per evitare spiacevoli conseguenze nel proseguo dell'avventura.

KING QUEST III

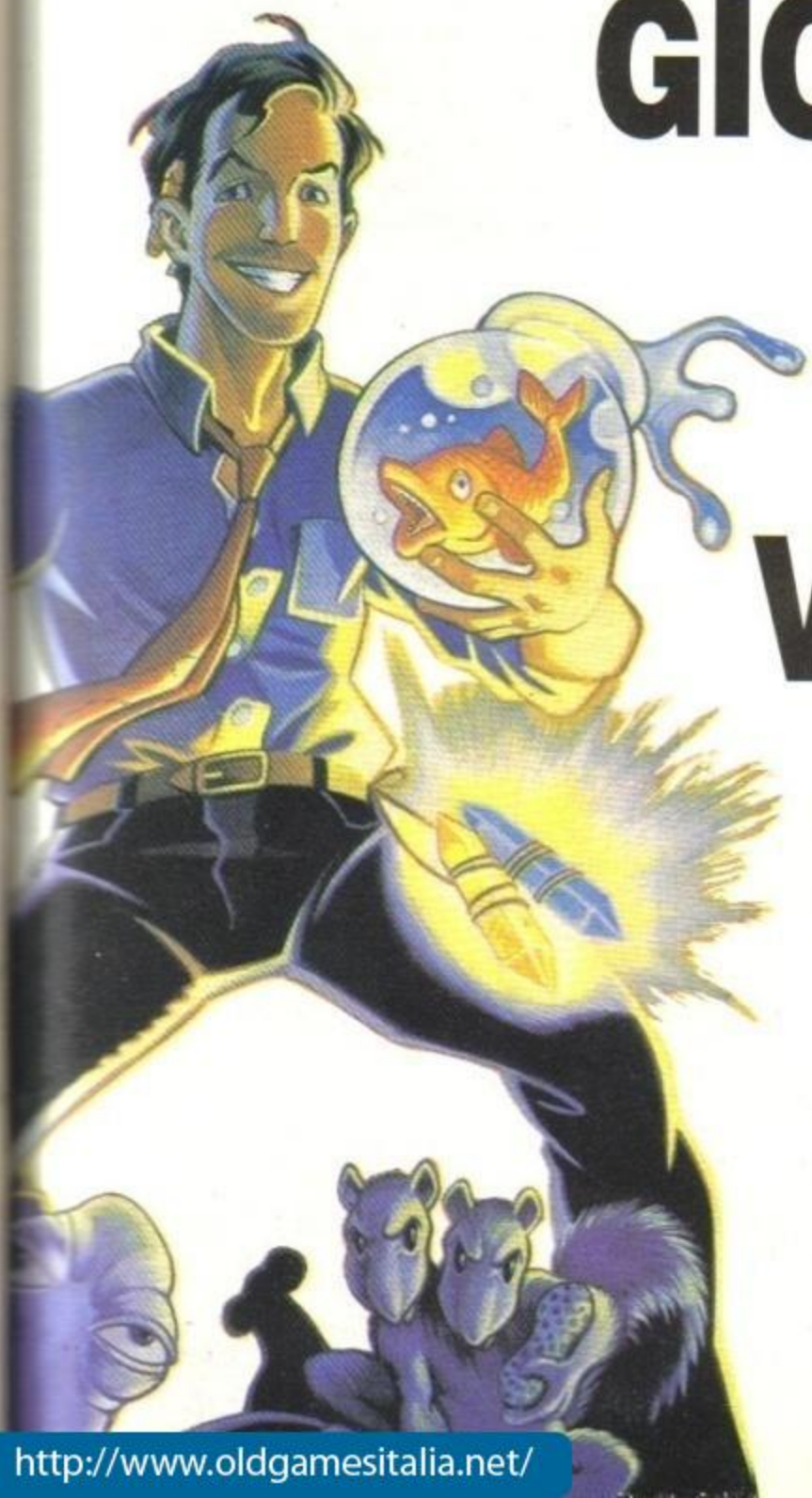
La BRASS KEY si trova sopra l'armadio della stanza del mago.
Per evitare che quando torna il mago vi sorprenda con oggetti magici, riponete tutto quanto sotto il vostro letto;
Per eliminare il fastidioso ragno, usate l'incantesimo per trasformarvi in aquila e volate contro la ragnatela.
Se i ladri vi hanno rubato tutto, niente paura!
Andate dalla grande quercia, mettete una mano nel buco sottostante et voilà una bella scala...
Mettete il CAT COOKIE nel porridge e offritelo al mago affamato

Giangiacomo Ghiglia e Roberto Ferrero
ALBA

SCRIVETE AL PILGRIM,
via Aosta, 2 20154 MILANO
Ci sarà un piccolo posto anche per la vostra lettera tra queste pagine?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



GIOCHI DA PRIMA VISIONE

PILGRIM vi conduce nel mondo delle avventure animate con le recensioni dettagliate degli ultimi titoli della Sierra-On-Line e di *Zac McKraken* della Lucasfilm...

Sin dai giorni monocromatici di *Valhalla* della Legend, le case di software hanno sognato di produrre un "film su computer" che meritasse questo nome. Questo bruciante desiderio ha portato alla realizzazione di diversi prodotti che naturalmente NON meritano affatto questo nome - potremmo menzionare *Zim Sala Bim* e altri... ma non lo faremo. Esamineremo invece lo stato dell'arte degli adventure animati, così come si rivela in questo momento sugli scaffali dei negozi.

Questo mese, ciò significa esaminare la linea dei giochi della Sierra-On-Line, tra cui *Kings Quest IV* e *Leisure Suit Larry II*, più *Zak McKracken*, della Lucasfilm/US Gold. Tutti questi prodotti offrono sequenze animate e una varietà di comandi abbastanza ampia. Chi potrà mai strapparvi dal piccolo schermo?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZAK McKRACKEN

Il biglietto del cinema LUCASFILM/US GOLD

MANIAC *Mansion* stabilì un nuovo standard per gli adventure animati quando apparve più di un anno fa. I principali vantaggi di questo gioco erano la possibilità di passare da un personaggio all'altro, che creava le occasioni per numerosi enigmi, e l'eccellente grafica. Ora la Lucasfilm ha realizzato un nuovo gioco che adotta lo stesso sistema, ma migliore graficamente.

Pochi anni fa, nessuno avrebbe creduto possibile un gioco come *Zak McKracken*, almeno non sul Commodore 64. I primi tentativi di giochi animati come Zim Sala Bim avevano una struttura di gioco e una presentazione grafica disperatamente limitate, ma *Zak McKracken* è davvero impressionante.

La scelta via tastiera/mouse da un set di comandi limitato vi fa subito entrare in gioco. Muovete il personaggio, indicando col cursore a croce il punto che lui/lei deve raggiungere.

Il vostro personaggio, uno scarso giornalista chiamato Zak (Roberto Benigni, John Lurie e Tom Waits non c'entrano niente n.d.r.), agisce in un mondo dove la gente sta rimbambendo a causa di un rumore nel sistema telefonico. Dovete salvare il mondo dal rimbambire, in compagnia degli altri personaggi Annie, Melissa e Leslie.

Il gioco è zeppo di trovate genuine e ottimo spirito, una cosa che le case di software americane riescono attualmente a fare meglio di chiunque altro. I bersagli preferiti di questa originale satira sono il giornalismo scandalistico e le studentesse. Per mettersi insieme a Melissa e Leslie, ad esempio, può capitare di fare un bel po' di strada - hanno infatti convertito il loro pulmino in un'astronave dopo essere state istruite a farlo in sogno (sembra più un incubo) ed ora sono su Marte in attesa di contattare degli esseri intelligenti.

Nel frattempo, giù sulla Terra avete a che fare con la cassetta della posta, il locale negozio dei pegni, la bolletta del telefono, un insonnolito autista di autobus e un mucchio di altri enigmi prima di potervi riunire al resto del gruppo. E, naturalmente, ognuno diventa sempre più stupido attimo dopo attimo.

La lista di comandi in *Zak* è piuttosto ridotta. È simile a quella dei giochi della ICOM (Deja Vu, ecc.) ovvero si deve usare l'unico comando USE (la ICOM usa OPERATE) per sciogliere tutti i tipi di enigmi. Così per disegnare una mappa, non userete DRAW MAP ma USE CRAYON ON PAPER, ottenendo lo stesso risultato. In pratica, questo sistema è tutt'altro che restrittivo come invece potreste pensare. Inoltre, il gioco scorre via a una buona andatura e vi permette - al contrario dei giochi della Sierra - di saltare tutte le sequenze animate funzionali alla narrazione della storia, se le avete già viste in prima.

Zak è un gioco molto colorato e ben concepito: rappresenta uno dei migliori adventure animati oggi in circolazione. E' certamente alla pari con quanto di meglio la Sierra ha da offrire e dovrebbe essere seriamente preso in considerazione, sebbene - come i prodotti della Sierra - il costo sia esagerato.

ZAK PARLA IN ITALIANO ...E CAPISCE

Di *Zak McKracken* se ne parla da molto tempo ma solo in questo periodo è stato importato ufficialmmente in Europa. Le copie disponibili finora provenivano dagli Stati Uniti.

Per il mercato italiano è stata preparata una versione completamente tradotta nel software e nel manuale. Il lavoro è stato curato in Italia dalla Leader e poi adattato dalla Us.Gold

Questo è quindi uno dei primi tentativi di fornire un gioco di qualità internazionale completamente in Italiano. Per Zak quindi non ci saranno problemi di lingua, difficoltà di comprensione delle parole e i soliti intoppi che intralciano molti avventurieri nostrani.

Zak McKraken sarà disponibile sul mercato italiano tra pochi giorni e il suo prezzo è competitivo:

29000L per la versione C64
39000L per Amiga, ST e PC

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO
IBM PC	L39000d	USCITO
C64/128	L29000d	USCITO

K-VERDETTO

Presentazione su schermo superlativa: i dettagli di un'avventura ICOM sono perfettamente combinati con l'animazione di un gioco arcade. Tutte le versioni sono graficamente impressionanti, con la consueta eccezione di quella per CGA!!

PAESAGGIO	82	SISTEMA	93
SFIDA	75	INCONTRI	70

KINGS QUEST IV

La storia animata "rosa" della SIERRA...

UNA cosa è certa: questi giochi della Sierra sono sicuramente diversi. Dopo lo scompiglio di *Police Quest* e lo humor di *Leisure Suit Larry*, ecco la (caramellosa) storia rosa della principessa Rosella.

Il padre di Rosella è stato colpito da una terribile malattia contagiosa e sembra destinato a finir sotto terra in breve tempo quando la nostra eroina riceve un'offerta di aiuto dalla buona fata Genesta. Chiamando con pratiche magiche dalla lontana terra di Tamir, Genesta suggerisce a Rosella che sarebbe possibile guarire suo padre con un frutto che si trova nel Tamir. In cambio di questo consiglio, chiede a Rosella di aiutarla a salvare la sua vita, minacciata dalla malvagia strega Lolotte.

Questi sono gli ingredienti - una principessa infelice, un nobile re che soffre, una buona fata e

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	IMMINENTE
IBM PC	L59000d	USCITO

IL primo *Leisure Suit Larry* ebbe un grande successo fra i giocatori, a causa del suo humor... per adulti (mmm) e della sua trama brillante. Il secondo gioco della serie è destinato ad avere ancora più successo.

Larry viene scaricato dalla ragazza dei suoi sogni e deve di nuovo intraprendere un'estenuante ricerca per realizzarsi sentimentalmente. Malgrado le allusioni del titolo, non c'è veramente nulla di indecente nel gioco, ma lo humor è vivace e moderatamente ardito. Larry può (e probabilmente lo farà) lanciare avance a ogni donna che incontra, ma è destinato ad avere successo solo con una di loro. Il vostro pressante obiettivo è di trovarla.

Gli enigmi del gioco sono superiori a quelli di *LSL1*, e Larry si trova coinvolto in una grande varietà di situazioni, tra cui figurano il KGB, delle pupe italiane e un paio di show televisivi. Gli enigmi sono spesso molto originali e quasi sempre divertenti. Larry, per esempio, diventa ricco durante il gioco e riceve una banconota da un milione di dollari, ma naturalmente nessuno gliela cambierà. Beh, quasi nessuno...

L'intreccio secondario del gioco riguarda il malvagio Dott. Nonookee, che Larry deve individuare e sconfiggere. Il programma tenta di convin-

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

una strega cattiva. E non è tutto. Ci sono anche orchi, menestrelli, poveri pescatori e perfino - questo sembra veramente troppo - i Sette Nani, completi di cattive maniere e di bucato sporco. Indovinate a chi spetta lavarlo?

Ammesso che possiate reggere i cliché dei racconti fiabeschi, *Kings Quest IV* si rivela essere un gioco astuto con alcuni tocchi molto originali e - in parte - eccellenti animazioni. Con il tipico sistema di tutti i giochi della Sierra (cioè il potente sistema grafico e il rapido accesso al disco), la trama si snoda a passo brillante e presenta un enigma dopo l'altro con fantasia e humor.

Il vostro primo vero obiettivo nel gioco è recuperare un talismano che appartiene a Genesta, rubatole da Lolotte, necessario per garantire la sua sopravvivenza. Dovete intraprendere numerose altre incombenze prima di poter portare a termine la prima: entrare in amicizia con gli unicorni, aiutare i poveri e portare a termine altre cause ugualmente meritevoli.

A differenza degli altri giochi della serie, *KQ4* ha certe debolezze strutturali che possono sciupare il divertimento, sebbene solo in misura parziale. Occasionalmente il programma si lascia sfuggire una soluzione parziale per la cattiva interpretazione di un input e accenna ad alcune caratteristiche del gioco non ancora rivelate. Peggio ancora, ci sono determinate sequenze dove è possibile morire senza giustificazione apparente - particolarmente se vi state muovendo su uno schermo con scarsa risoluzione grafica (CGA, per esempio).

Malgrado questi piccoli difetti, KQ4 si dimostra essere un gioco impegnativo, nel quale, se volete fare progressi, dovrete esaminare ed interagire, in modo esasperato, con tutto quello che c'è in ogni locazione. Di tutti i giochi, è quello che più si avvicina allo spirito di una tradizionale avventura fantasy - l'unico inconveniente è che qualcuno potrebbe trovarlo un po' TROPPO tradizionale.

K-VERDETTO

Probabilmente per alcuni giocatori sarà insopportabile, ma si tratta senza dubbio di un gioco impegnativo. Chi ha uno schermo a bassa definizione troverà difficile risolvere alcuni enigmi e qualche sequenza risulta molto lenta su un sistema PC a configurazione base. Si raccomanda molta potenza d'elaborazione.

PAESAGGIO	75	SISTEMA	89
IMPEGNO	75	INCONTRI	70

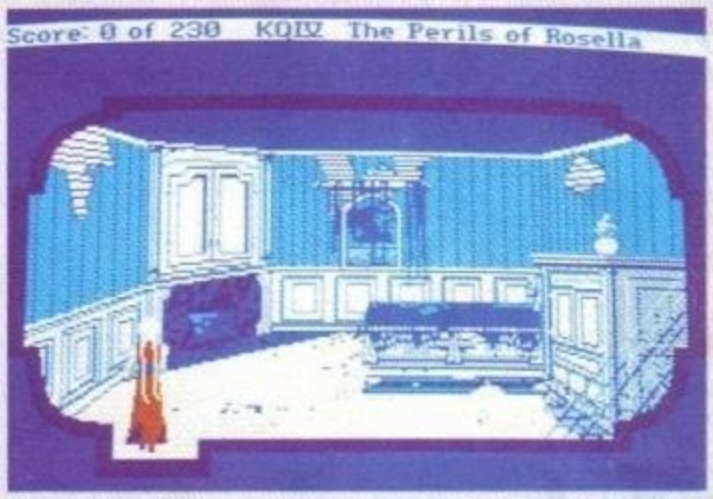
DISPLAY DI INGIUSTIZIA!

Alcuni giocatori si ritrovano vittime di un'ingiustizia! I giochi della Sierra contano sul fatto che sia possibile distinguere gli elementi sullo schermo, così da poterli esaminare o interagire con essi. Qui potete vedere un tipico esempio, preso da Kings Quest IV, nel quale una botola sul soffitto è appena visibile sul sistema PC VGA, ma è invisibile sulla versione CGA.

Naturalmente, la Sierra non vuole rendervi le cose troppo facili, ma non c'è dubbio che un monitor ad alta risoluzione grafica accresce notevolmente il piacere di giocare a questi giochi. I possessori di CGA devono perseverare molto nei loro approcci ai problemi, là dove i possessori di altri computer sono facilitati in partenza dall'essere in grado di scorgere l'indizio di una soluzione.

(Destra) KQ4 sul sistema PC EGA. Dovreste essere in grado individuare i contorni di una botola sul soffitto.

(Sotto) La stessa locazione sul CGA. Dov'è finita la botola?



LEISURE SUIT LARRY

GOES LOOKING FOR LOVE IN ALL THE WRONG PLACES...

Ecco di nuovo il gaudente della SIERRA...

TUTTO A SUO TEMPO

C'è una cosa per la quale tutti i giochi della Sierra differiscono dagli adventure più tradizionali: è il modo in cui la trama si evolve durante il tempo del gioco.

In *Leisure Suit Larry*, per esempio, potete visitare i moli ogni volta che volete. Per gran parte della prima fase del gioco non vi troverete nulla. Al momento appropriato possono invece presentarsi delle opportunità in questa locazione (e in molte altre) che precedentemente non esistevano.

Questo uso del tempo ha un effetto particolare sulla struttura di gioco e, nel caso abbiate un computer lento, può essere molto irritante. Significa che dovete passare un bel po' di tempo muovendovi per la mappa, rivisitando costantemente le locazioni in cerca di soluzioni agli enigmi.

In *Kings Quest 4*, Rosella entra in contatto con una quantità di personaggi, ma talvolta trovarli al posto giusto e nel momento giusto non è per niente facile. La stessa cosa è vera (forse ancora di più) per *Police Quest 2*, perché la vera natura del gioco ruota attorno ad una serie di eventi e alla vostra risposta ad essi.

Comunque, ammesso che il vostro computer possa farvi muovere da un posto all'altro ad una velocità decente, questa caratteristica dei giochi della Sierra può aumentare notevolmente l'interesse a lungo termine. Quando siete bloccati, non potete mai essere certi che la soluzione non sia appena apparsa dietro l'angolo.

cere il giocatore che questo è l'intreccio principale dell'adventure, ma quando c'è del sesso all'orizzonte, ogni altra cosa passa in secondo piano. Potete anche essere in cerca di gloria, ma la voluttà si rivela più interessante.

LSL2 è un gioco decisamente piacevole. Ho avuto la sensazione che, come accade per qualsiasi buona idea, non sia riuscito a coinvolgermi quanto il primo titolo. Tuttavia è un gioco di più ampio respiro, dove si ride di più e con grosse gratificazioni.

K-VERDETTO

Molto divertente e piacevole da giocare, con un lieve calo di interesse a circa un terzo del cammino. Interesse che però risale immediatamente non appena siete entrati nel vivo del gioco.

PAESAGGIO	72	SISTEMA	89
IMPEGNO	75	INCONTRI	79

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POLICE QUEST II

SIERRA-ON-LINE vi mette sulla strada.

POLICE *Quest 2* è il seguito del molto fortunato *PQ 1*, un programma che ha attirato i giocatori che prediligono scenari contemporanei al fantasy della serie *Kings Quest* o alla fantascienza di *Space Quest*. Il secondo gioco della serie è una divertente sfida, nella quale dovete guardarvi dal vecchio nemico Jessie Bains, che vuole farvi fuori per averlo mandato in prigione. *PQ 2* usa tutte le tecniche di creazione del mondo di gioco tipiche della Sierra (vedi il riquadro "Mondi Costruiti" per maggiori dettagli) e alcune altre originali. L'azione si dipana nella città di Lytton (una mappa della quale vi viene data insieme al gioco) e l'unico modo per spostarsi e la vostra auto civetta. Le sequenze dell'auto sono impressionanti se paragonate con quelle di *PQ 1*, con uno scorrimento su strada visto attraverso il parabrezza, invece che dall'alto come in *PQ 1*.

Interpretate il ruolo del detective Sonny Bonds e siete accompagnati per gran parte del gioco dal vostro amico Keith, fumatore accanito. Keith ha l'abitudine di farsi un giretto per fumare una sigaretta una ogni volta che c'è del lavoro da svolgere - probabilmente è meglio così, altrimenti il giocatore principiante sarebbe umiliato dal suo compagno ad ogni occasione.

Il gioco è provvisto di una complessa documentazione relativa a codice penale, il codice stradale e il codice radio. Codici, parole d'ordine, schedari e combinazioni ricorrono per tutto il gioco, fornendo enigmi sufficienti a ripagare la maggior parte dei giocatori dei soldi che hanno speso.

Come per tutti gli ultimi giochi della Sierra, *PQ 2* vanta una gamma considerevole di locazioni, inclusi gabinetti (di nuovo) e fogne. Sarete felici di sapere che non si può passare dagli uni alle altre. Ci sono anche aerei, diverse stazioni di polizia e un tocco di vita notturna.

Malgrado le somiglianze superficiali, il principale vantaggio dei giochi della Sierra è che ciascuno di essi presenta un'atmosfera molto diversa dagli altri titoli della stessa serie. *PQ 2* è un gioco impegnativo, che richiede frequenti salvataggi e offre una grafica eccellente - a patto che siate dotati di un computer in grado di visualizzarla.

PIANO DELLE USCITE		
IBM PC	L49000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO

K-VERDETTO

Uno dei migliori giochi della Sierra, se vi entusiasmano i giochi di ambientazione contemporanea e la ricerca di indizi. Grafica e sonoro sono ottimi, ma chi ha una CGA potrà rimanere deluso.

PAESAGGIO	**70**	**SISTEMA**	**92**
IMPEGNO	**75**	**INCONTRI**	**70**

WORLD BUILDING

MONDI COSTRUITI

La presentazione dei giochi della Sierra soddisfa una serie di obiettivi che, considerati nel suo insieme, offrono una potente struttura di racconto.

Innanzitutto i giochi contengono sequenze narrative. In queste sequenze, i personaggi si muovono sullo schermo svolgendo alcune azioni predeterminate e, nella finestra di testo, il programma mostra messaggi appropriati. Queste sequenze sono spesso utilizzate all'inizio di un gioco per "preparare la scena" (potete saltarle se le avete già viste).

Inoltre, le sequenze narrative compaiono durante l'azione. Un tipico esempio di ciò si trova in Kings Quest IV, quando entrate nella casa dei nani. Il posto è in gran disordine e dando il comando TIDY HOUSE (pulisci la casa, n.d.r.) si dà avvio a una sequenza nella quale prima riordinate entrambe le stanze e poi aspettate i nani, che arrivano poco dopo e vi invitano a cena.

Durante il resto dell'azione, controllate il gioco interamente con mouse/joystick. Questo vi consente di manovrare il vostro personaggio sullo schermo, superando gli ostacoli e avvicinandovi agli altri personaggi o ad oggetti interessanti.

In ogni momento (tranne che nelle sequenze animate) potete premere un tasto e attivare il modo "text-entry": appare un pannello che vi consente di digitare un comando. Le strutture di comando interne al gioco sono semplici ma adeguate, e vi permettono di interagire con gli oggetti e le persone che incontrate.

(Sinistra) La sequenza narrativa di *Kings Quest 4* all'inizio della storia, quando la fata Genesta chiede il vostro aiuto.

***PQ 2* in modo "primo piano". Potete scegliere tra vari documenti nello schedario.**

(Sopra) Una locazione interna: il vostro ufficio in *Police Quest 2*. Potete esaminare la bacheca, stare seduti alla scrivania, usare il telefono, prendere documenti dallo schedario e parlare - in modo molto limitato - con altri personaggi.

(Sotto) Una tipica veduta panoramica esterna: davanti alla stazione di polizia di *Police Quest 2*.

A volte, esaminando un oggetto il gioco andrà in modo "primo piano": viene mostrata in dettaglio un'immagine dell'oggetto in questione. Un tipico esempio potrebbe essere quando guardate dentro un cassetto o una scatola o - come nella foto - quando guardate dentro lo schedario nel vostro ufficio in *Police Quest 2*.

Altri schermi includono vedute panoramiche esterne del paesaggio e vedute più limitate delle locazioni interne, sebbene le possibilità di movimento e di comando siano le stesse per entrambi.

I giochi variano nella quantità dei dettagli so schermo e nel grado di interazione tra il personaggio e il mondo del gioco. *Police Quest 2* vi permette di guardare nei cassetti, di esaminare documenti e perfino di andare nel gabinetto, mentre *Kings Quest 4* è leggermente più limitato, sebbene offra anch'esso un certo numero di trovate interessanti come dondolare culle e suonare vari strumenti musicali.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EFFETTO SPIRALE

Per una curiosa coincidenza, l'uscita di *Sculpt-Animate 4D* per Amiga ha coinciso con l'inaugurazione della prima grande mostra personale di un computer-artista inglese: "La conquista della forma: immagini scultoree di William Latham" alla Arnolfini Gallery di Bristol. Coincidenza, dicevamo, perché questa nuova versione di *Sculpt-Animate* è in grado di realizzare immagini simili a quelle di Latham, immagini di cui ogni appassionato potrebbe essere orgoglioso. Kappa è andata a vedere le opere di Latham e ha provato *Sculpt-Animate 4D* : ecco le analogie.

a cura di FABIO CASTELLANO (Digitalia)

THE A SPIGALE - *Sculpt -Animate 4D*, raconsito nelle pagine seguenti, consente di creare scene con un sottile richiamo ad Alice nel Paese delle Meraviglie. SA4D dispone di un nuovo ed interessante strumento, "helix", che funziona disegnando il profilo di una curva aperta o chiusa, con un semplice bordo per definire lo sfasamento radiale ed assiale per ciascun tratto di rotazione. Visualizza una rondella che scivola lungo una molla. Passando sulla molla ruota attorno al suo asse centrale. Con ciascuna rotazione completa si sposta lungo l'asse di una certa distanza lo sfasamento assiale. Se la molla si assottiglia o ingrossa durante la rotazione della rondella questa si espande o contrae secondo lo sfasamento radiale. Semplice, no?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'apparizione di *Sculpt 3D*, scritto da Eric Graham nel 1987, ha segnato l'avvento di una nuova era per gli appassionati di modellazione solida casalinga. Era il primo programma ad offrire un accesso facile al ray-tracing su di un home computer non modificato, l'Amiga: aveva un'interfaccia utente di comprensione immediata, molto simile a quelle di sistemi di animazione 3D professionali di costo cento volte superiore, ed un sistema di modellazione solida in grado di 'scolpire' sullo schermo qualsiasi oggetto. Mediante l'uso di algoritmi AI-Euristici, riusciva a contenere i tempi di calcolo di un'immagine in ray-tracing in ordini di grandezza paragonabili a quelli standard su mini computer tipo i VAX. In seguito venne perfezionato in un completo pacchetto di animazione, Sculpt-Animate, con l'aggiunta di altre possibilità di modellazione.

Ne è ora in arrivo una versione ulteriormente evoluta, *Sculpt-Animate 4D*. Cogliamo quest'opportunità per far notare come solo sui sistemi più maturi, tipo Mac e PC, siano di solito disponibili gli aggiornamenti dei pacchetti software. La Byte by Byte è una delle poche case produttrici di software che mostrino una simile correttezza commerciale anche verso gli utenti di Amiga.

Inoltre Sculpt è uno dei pochi programmi grafici che mantengono una completa compatibilità con Intuition, permettendo l'uso in multitasking di altri pacchetti: cosa necessaria quando un ray- tracing complesso blocca il vostro unico computer per un paio di giorni!

TRI-VIEW

La superba interfaccia utente di *Sculpt*, chiamata Tri-View, non ha subito modifiche, conservandone quindi intatta la chiarezza e l'approccio immediato, dovuti principalmente alla razionale distribuzione dei comandi, accessibili tramite icone gadget degli strumenti o 'tools'. Anche il recentissimo software 3D *Caligari*, benché ottimo e costosissimo, non offre né una potenza così facilmente gestibile, né per altro il ray-tracing.

Le tre finestre che fanno parte della Tri-View, mostrando diverse prospettive dei modelli in wireframe, sono sostanzialmente delle normali finestre di Intuition con sovrapposte le icone dei 13 strumenti di uso più frequente, come descritto nell'illustrazione sottostante. Le altre opzioni sono, naturalmente, attivabili tramite menu o tastiera.

A LA CARTE

Le maggiori innovazioni hanno avuto luogo "dietro le quinte", nei menu: gli strumenti disponibili nel primo *Sculpt 3D* erano relativi solo alla costruzione, trasformazione e rendering dei modelli tridimensionali. La costruzione di un solido poteva partire da una delle nove primitive geometriche disponibili o da una curva definita dall'utente. Da questa curva potevano venir generati solidi mediante rotazione o estrusione nella terza dimensione.

Una volta creata una forma base, potevano venir selezionati vertici su cui intervenire con contrazioni, espansioni, spostamenti e modifiche di colore o tipo di superficie. Nello stesso modo, oggetti interi potevano venir ruotati, duplicati, riflessi o distorti in ogni direzione, colorati e quindi salvati singolarmente o collettivamente per la creazione di librerie di oggetti.

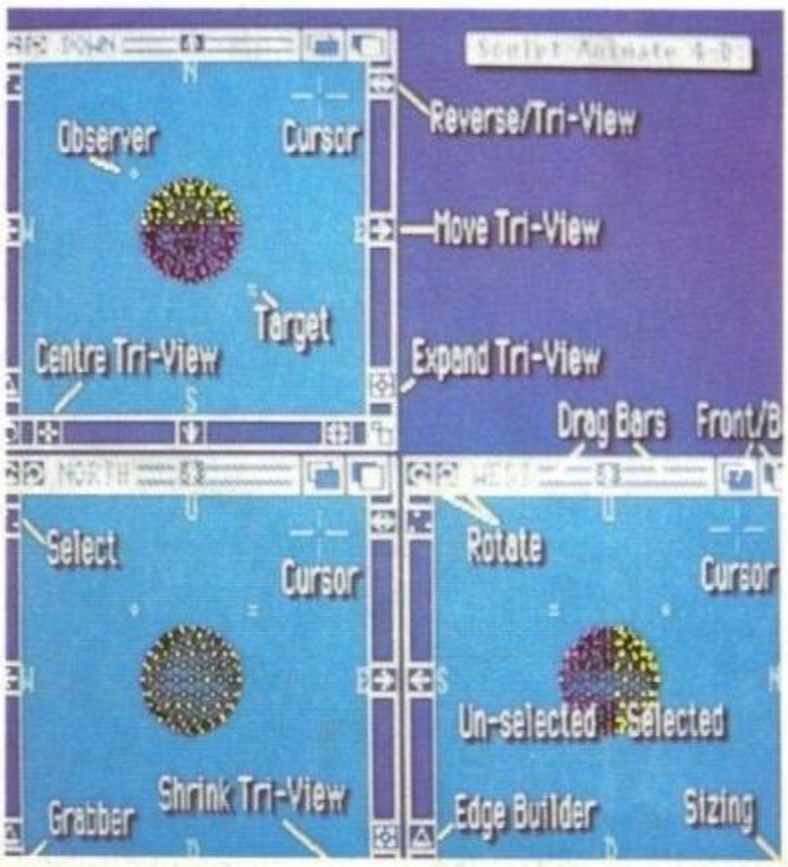
Si interveniva quindi sull'ambiente posizionando il punto di vista, la direzione di ripresa, le luci e scegliendo i colori di cielo, terra e l'illuminazione ambiente. Potevano poi venire aggiustati i valori di esposizione, l'inclinazione e la focale della fotocamera virtuale.

A questo punto venivano scelte le dimensioni e la risoluzione dell'immagine, ed infine il metodo di render, la cui qualità era direttamente proporzionale al tempo di calcolo necessario: se erano sufficienti pochi secondi per un preview in wire frame, diventavano necessarie molte ore, se non giorni, per un ray-tracing dal realismo quasi fotografico.

SCULPT ANIMATE

L'arrivo di *SA3D* aggiunse altri utili strumenti di modellazione, in particolare un tipo di spline di Bezier che consentiva la generazione di curve morbide; ma soprattutto fornì finalmente il mezzo per descrivere il movimento e le trasformazioni cinetiche, o tweening, per ogni oggetto o parti di esso, insieme o separatamente. Oltre alle possibilità di movimento e trasformazione degli oggetti, *SA3D* permetteva anche l'animazione di luci, colori e tipo di superfici, come anche dei movimenti di camera, programmando quindi panoramiche e zoomate.

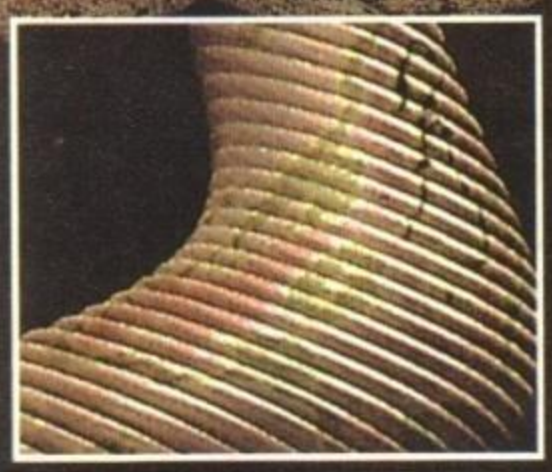
Ad esempio, diveniva possibile trasformare gradualmente un sottile volto rosa in un grasso faccione blu oscillante in senso laterale, con la camera

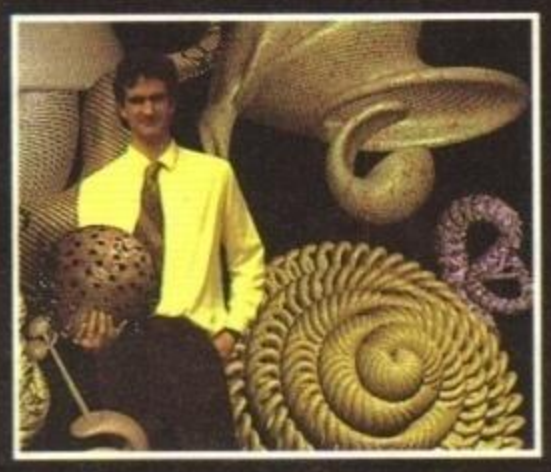


LA TRI-VIEW - Le tre finestre della Tr-View rappresentano tre lati di un cubo, con vista rispettivamente Nord-Sud, Est-Ovest e Su-Giù. Vengono usate queste direzioni, invece che il più convenzionale sistema di assi X, Y e Z, per facilitare la visualizzazione, un tema adottato da tutto il sistema *Sculpt*, che utilizza analogie da "mondo reale" per quasi tutte le funzioni. Altri gadget consento di fare la panoramica del mondo visualizzato all'interno del cubo, di zoomare avanti e indietro, di centrarlo sul cursore e di ruotarlo in entrambi le direzioni. Gli oggetti possono essere costruiti usando strumenti di costruzione per punto o bordo e quelli visibili nelle finestre possono essere selezionati immediatamente per operazioni di manipolazione o trasformazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Nel corso della storia umana, gli artisti hanno sempre cercato il mezzo ideale - plastico ma permanente, sensibile e vario ma sottile - che consentisse alle loro emozioni ed ispirazioni di materializzarsi in una forma visibile a tutti. Legno, argilla, pietra, marmo, metalli e plastica sono stati provati con vario successo, ognuno con i suoi limiti. L'ultimo mezzo espressivo escogitato è indipendente dai materiali, e da questo nascono il suo fascino e la sua versatilità.

La modellazione solida su computer rende possibile una facile creazione di oggetti "virtuali", che possono prendere ogni forma, colore o tipo di superficie che l'artista possa immaginare, senza le spese ed il duro lavoro per renderli reali. Come un word-processor per lo scrittore, la modellazione computerizzata dà all'artista una libertà totale di sperimentazione, limitata solo dalla sua immaginazione, e la possibilità di modificare le sue opere infinite volte con poca fatica. E solo alla fine, quando le variazioni siano definitive, il lavoro può essere reso "reale" con una hard copy.

Poche delle sculture più recenti di William Latham hanno in seguito preso una dimensione reale. Già esistenti nella sua immaginazione - come per molti artisti - prendono forma in un computer IBM, dietro lo schermo del monitor che è, come scrive Latham nel catalogo della mostra, "...come una finestra affacciata in un vo-lume tridimensionale di spazio sintetico, illusorio ... è in questo spazio che realizzo le mie sculture." Il prodotto finale, il "pezzo" commerciabile, è solitamente una stampa Cibachrome dell'immagine. Alcune di esse sono qui riprodotte.

Diversamente da molti "computer artists", Latham si serve anche della programmazione, e ad alto livello, per realizzare i suoi progetti. L'uso di computer è diventato parte dominante del suo lavoro durante il Corso di Perfezionamento post-laurea al Royal College of Art, con lo studio di forme evolutive e biomorfiche sviluppate a partire da disegni e stampe su carta. Dopo il Royal College, ha vinto una borsa di studio dell'IBM inglese per continuare le sue ricerche al loro Centro Scientifico di Winchester. La possibilità di accedere ai potenti elaboratori, e l'uso di WINSOM, il software di modellazione solida IBM, hanno permesso la realizzazione delle sue opere. Servendosi di ESME - un linguaggio grafico interattivo di alto livello, anch'esso sviluppato nel Centro di Winchester -, Latham ha prodotto immagini che hanno stupito anche i progettisti del software.

Molte delle forme sono l'evoluzione di semplici 'primitive' geometriche - sfere, coni, cubi, cilindri, tori - trasformate secondo una serie di regole applicate ripetutamente in sequenze differenti. Queste operazioni generano un modello in wire-frame che viene reso solido da WINSOM, applicandovi colori e superfici in relazione ad altri parametri, come posizione delle luci ed eventuali texture-mapping. In queste pagine sono visibili alcuni dei risultati.

A prima vista, le opere di Latham sembrano reali. L'illusione è talmente ben fatta che viene da domandarsi come saranno gli originali: le loro dimensioni, la sensazione tattile della loro superficie. Poi viene da chiedersi come sono stati realizzati e vi accorgete che alcuni sono oggetti impossibili. Delicate nervature a spirale che sembrato scolpite nel marmo, metallo brunito che si trasforma in pietra, tali inconsistenze rendono difficile la descrizione. Infatti, molte opere di Latham sono indefinibili poiché sono basate su un mondo dove le leggi di natura sono ignorate o distorte.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che arrivava a volo d'uccello, mentre il sole saliva dall'orizzonte allo zenit. Tutti i parametri relativi alle modifiche potevano essere impostati in una scena globale ed un paio di key-frames, quindi l'in-betweening ed il render dei singoli fotogrammi venivano eseguiti direttamente dal software, collegandoli eventualmente in un'animazione morbida (mentre l'operatore partiva per le vacanze).

Come per la Tri-View, anche il modulo di animazione fu ben implementato fin dall'inizio, limitando quindi le necessità di aggiornamenti per la versione *SA4D*. L'evoluzione è intervenuta piuttosto sui moduli di modellazione e render.

ROTAZIONE SPIRALE

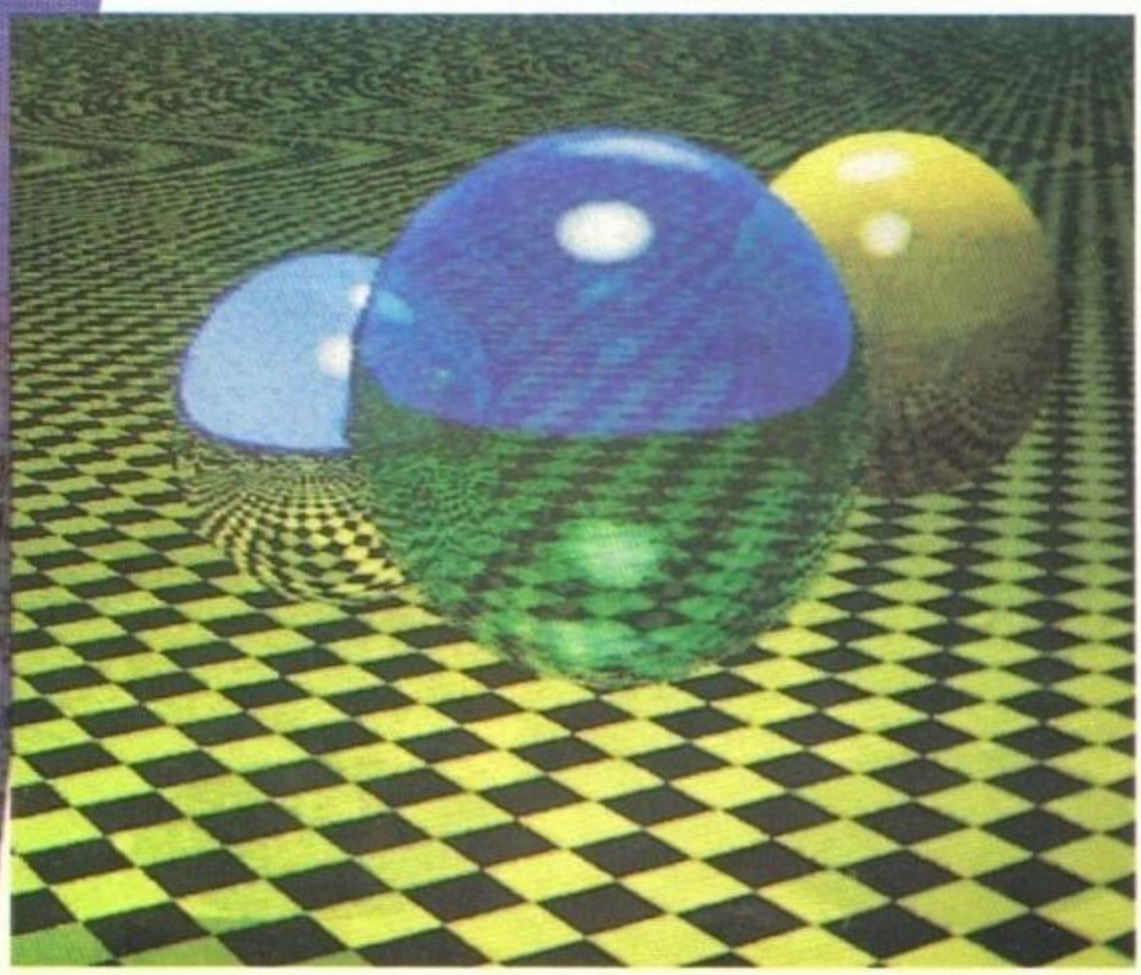
A causa dei pochi cambiamenti apportati alla Tri-View ed al sistema di animazione, la prima impressione data da *SA4D* è un po' deludente. A parte un cambiamento nei colori, le migliorie sono nascoste nei menu, od ancora più in profondità. I requesters dei file sono migliorati, ma non è ancora possibile aggiungere icone alle immagini né ai file di animazione né, inoltre, aggiungere commenti ai file stessi. Sono, invece, finalmente disponibili le griglie, la possibilità di nascondere o mostrare i vertici selezionati, la misura degli angoli, la definizione di comandi da tastiera, una nuova superficie "metal", un render veloce riga per riga e soprattutto un'accelerazione complessiva.

Il nostro tool preferito è comunque 'Make Helix', modellatore per rotazione spirale. Dopo che William Latham ci ha dato l'ispirazione, questo dispositivo è stato di gran lunga il più divertente, come potete vedere nell'illustrazione superiore. Anche in un secondo tempo, esaurita la novità, rimane un potente strumento.

Una reazione comune a molte delle migliori manifestazioni artistiche del nostro secolo è una sensazione di vago risentimento come: "...se solo ci avessi pensato prima, avrei potuto benissimo farlo anch'io...". Benché siano sempre richieste doti di abilità e perizia, la caratteristica predominante in molte produzioni moderne è l'idea originale, che a volte può limitarsi anche solo all'uso di nuove tecniche o materiali. I lavori di William Latham appartengono a questa categoria. E' troppo tardi ora per farci venire le stesse idee di Latham. E' comunque inevitabile e ragionevole trarre ispirazione da opere altrui. E questo vale quasi per ogni arte.

Sculpt-Animate 4D ci dà la possibilità di fare esperimenti con tecniche e tematiche analoghe a quelle di Latham - rimanendo, beninteso, ad un livello inferiore di complessità e finezza - e, soprattutto, divertendoci altrettanto.

TRE SFERE - Il più grosso cliché di computer graphics, sfere su sfondo quadrettato, è sempre il miglior modo per mettere alla prova un sistema di rendering. Da questo test si direbbe che la nuova versione di *Sculpt* è molto migliorata. Il tempo di rendering di questa immagine è nettamente diminuito rispetto alla versione precedente (anche se impiega parecchie ore!) ed anche la precisione del ray-tracing è molto buona. La solita sfrangiatura associata alle immagini HAM è eliminata del tutto. In particolare, è migliorata la trasparenza, specialmente ai bordi. Alcune immagini HAM (anche se non questa) mostrano una banda orizzontale che potrebbe essere un bug. Avviene soltanto in modo Photo (con ray-trace completo).



Ciascuna di queste immagini è stata modellata usando lo strumento "helix" di *SA4D*. Anche se sono molto meno complesse di quelle di Latham, hanno una similarità funzionale. Rappresentano soltanto alcuni giorni di prove ma la versatilità del programma suggerisce che è possibile sviluppare strutture più complesse ed interessanti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGINE GIALLE

Le Pagine Gialle informano... ehm, scusate forse questo qualcuno l'ha già detto... Comunque, benvenuti alle sempre più inseparabili Pagine Gialle, la rivista dentro la rivista. Una "rivista" fatta anche con il vostro contributo. Questo mese iniza una nuova rubrica, LEZIONI D'AVVENTURA, ovvero come capire, giocare e amare di più il fantastico mondo degli adventure. Abbiamo voluto proporvi il consueto software consigliato da K più completo possibile e qualcosa ci sarà sicuramente sfuggito. Tutto pronto quindi, per il gran finale con l'ormai classico Crucikappa...buona lettura.

GRUPPI SPALLA

Il racconto apparso sul numero di Febbario ha toccato il cuore di molti lettori.

Dopo aver preparato i fazzoletti qualche volenteroso si è messo a cercare User Gruo Italiani di computer dimenticati. Da queste "indagini" sono arrivate in redazioni le seguenti segnalazioni:

Gruppo Master
Fabrizio Robustelli
Viale Marconi, 3
10019 STranbino (TO)
Oric
Spectrum 16K

Alessandro Marca
Via Giovanni XXIII, 19
10019 Strambino (TO)
TI-99/4A
Vic 20
MSX

Commodore 16 User Club
Via Orlandini, 31
91100 Trapani
Davide Amato

INDICE

77 Gruppi Spalla
Gli User Club d'Italia
78 Guida Software
L'edizione più completa, ma non definitiva dei giochi più amati.
84 Lezioni d'avventura
l'ABC del "creatore di avventure.
86 I Roster (parte seconda)
88 Il crucikappa
La sfida continua...

AVVISO

Un lettore di LEGGIUNO ha sottoscritto un abbonamento senza indicare nome e indirizzo.
Per ricevere regolarmente le riviste deve spedire una fotocopia del versamento alla Glénat, via Ariberto 24 20123 MILANO
Naturalmente senza dimenticare di specificare i dati mancanti, altrimenti....

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL SOFTWARE RACCOMANDATO DA

K

I videogiochi citati sono **K-GIOCHI**, cioè sono tutti dei veri capolavori. Per evitare di dividere la storia in AK (avanti K) e DK (dopo K) abbiamo inserito anche i giochi che sono usciti prima della nostra rivista (la storia sarebbe ben breve altrimenti). In questi casi i VG sono indicati con un **K CLASSICO**. Inutile sottolineare che i titoli citati sono dei capitoli imperdibili della fantastica storia del divertimento elettronico.

AVVENTURE DINAMICHE

Di solito questi giochi consentono al giocatore di controllare via joystick un personaggio con il quale esplorare un'immensa area di gioco.

AIRBALL

Microdeal • Atari ST L39000d

Avventura dinamica tridimensionale multi-colore che deve qualcosa allo stile Ultimate ma è anni avanti in termini di precisione grafica e presentazione. Impersonificate la sfera del titolo che deve superare corridoi e stanze pieni di ostacoli di varia natura. Una straordinaria versione di un genere molto diffuso.

K CLASSICO

BATMAN

Ocean • C64 L18000c • L25000d • Spectrum • L18000c • Amiga • L29000d

Due giochi in uno. Nei panni di Batman dovete sconfiggere in due avventure differenti il Joker e The Penguin; Grafica stupenda che cattura lo stile del fumetto originale. Tutto quello che vi resta da fare è aspettare Batman The Movie.

K-VOTO 903 - SPECTRUM

DUNGEON MASTER

Microsoft • Atari ST L49000d • Amiga L 49000d

Un'affascinante avventura dinamica + gioco di ruolo che vi pone al comando di quattro personaggi in cerca del Firestaff - il bastone di fuoco. Il gioco si svolge all'interno di un mondo di cunicoli sotterranei. La superba grafica aiuta molto a rendere l'atmosfera del gioco. Un gioco entusiasmante che vi terrà impegnati per molto tempo a venire.

K-VOTO 951 - AMIGA

EAGLE'S NEST

Pandora • Amiga L29000d • Atari ST L29000d.

Questo è uno dei migliori cloni di Gauntlet in circolazione, specialmente sulle macchine a 16-bit. Il sapore militare dell'avventura dina-

UN GRAFICO CON LA K

Tiziano Tonutti ha 15 anni e vive a Roma. Potrebbe anche essere uno studente modello se non avesse qualche distrazione. Innanzitutto il computer. Conosce tutti i giochi passati presenti e futuri e potrebbe far parte delle redazione di molte riviste. A dir la verità qualche rivista l'ha già realizzata: Zzap! 68000, vera anticipatrice dei tempi e ispiratrice di nuove pubblicazioni e KOPPA. Peccato che la tiratura fosse molto limitata (esemplare unico).
Nonostante la sua giovane età tifa, ma senza troppo entusiasmo, per la Roma e ama Elton John (canzone preferita Rocket Man (che sia un caso?). Stravede per i l'Amiga ed è un grande nuotatore (per la serie sulle orme di Battistelli). Predilige scrittori come Asimov e Calvino e ha un debole per tre giochi: TETRIS, NEBULUS e BUGGY BOY. L'avventura preferita è GUILD OF THIEVES. Le strisce che pubblichiamo sono state disegnate di suo pugno e sono liberamente ispirate a ROCKET RANGER.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mica crea una certa atmosfera e se vi piace questo particolare genere di gioco, Eagle's Nest non dovrebbe deludervi.
K CLASSICO

HEAD OVER HEELS

Ocean • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • MSX L18000c
L'esplorazione in 3D raggiunge il suo massimo in questo intricato capolavoro. Interpretate due personaggi - Head e Heels - alla ricerca delle corone che libereranno la galassia. Gli enigmi possono farsi piuttosto difficili e spesso dovrete separare Head e Heels per sfruttare le loro diverse capacità. Le 300 locazioni del gioco sono disegnate ingegnosamente e l'animazione è sempre eccellente. Un vero classico.
K CLASSICO

MAGIC KNIGHT TRILOGY

Mastertronic • Knight tyme • Spectrum L7500c • Amstrad L7500c • C64 L7500c
Spellbound • Spectrum L7500c, Amstrad L7500c, C64 L7500c
Stormbringer • Spectrum L7500c, Amstrad L.7500c
Questa trilogia è una serie di avventure dinamiche comandate da menù che offrono, oltre al solito correre e saltare, un complicato sistema di interazione tra i personaggi. In Spellbound dovete salvare il Mago Gimball dal terribile Castello di Karn; in Knight Tyme, venite catapultati nel 25 secolo e dovete, entro un tempo limite, trovare la via per ritornare nella vostra epoca, mentre in Stormbringer, l'ultima parte della trilogia, il cavaliere magico è stato diviso in due parti: una buona e una cattiva. Non potete uccidere voi stessi quindi l'unica soluzione è quella di fondere le due metà. Ma come? Tanta azione, molto ragionamento e una bella grafica fanno di questi tre giochi dei vincitori.
K CLASSICO

POOL OF RADIANCE

US GOLD/SSI • C64 L59000d • Amiga L49000d • Amstrad L18000 • PC L49000
La SSI, specialista dei giochi di strategia è stata molto coraggiosa a tentare di portare il complesso concetto di Advanced Dungeon & Dragons su computer, ma ci è riuscita perfettamente. Un gioco influenzato dagli RPG che piacerà non solo agli appassionati di AD&D ma a chiunque sia alla ricerca di un gioco interessante che li tenga impegnati per mesi.
K-VOTO 921 - C64

GIOCHI DI STRATEGIA

O giochi per megalomani. Quelli qui elencati metteranno seriamente alla prova il vostro coraggio sul campo di battaglia.

BALANCE OF POWER

Mindscape/Mirrorsoft • Amiga L49000d • Atari ST L49000d • IBM PC L49000d • Mac L69000d
Il definitivo gioco di strategia per chi ha un 16-bit. Il giocatore impersonifica una superpotenza mentre il computer o un altro giocatore impersonifica l'altra. A questo punto si tratta di farsi degli amici e influenzare gli altri popoli su scala mondiale. Si può raggiungere lo scopo in molti modi, tra cui rifornire di armi e finanziamenti le fazioni radicali nella speranza che detronizzino un governo che non aderisce al sogno americano o russo (a seconda della parte della barricata in cui vi trovate). E' complesso, coinvolgente e da non giocare in partite da dieci minuti alla volta. E' roba che scotta e che vi proietta nel deviante mondo della geopolitica.
K-VOTO 950 - AMIGA

CARRIER COMMAND

Rainbird • Atari ST L49000d • Amiga L49000d
Un magnifico gioco di strategia insaporito da un'ottima azione in stile arcade. Come comandante della portaerei Epsilon dovete difendere un arcipelago dalle forze d'invasione nemiche guidate dalla portaerei Omega. Una grafica eccellente unita a una stupenda azione di gioco rendono Carrier Command entusiasmante e divertente.
K-VOTO 927 - ST

JOAN OF ARC

Rainbow Arts • Atari St L39000 • IBM PC L 59000
All'inizio sembra *Defender of the Crown* ma poi c'è molto più da fare. Infatti quando pensate di aver raggiunto l'obiettivo vi accorgete che siete solo all'inizio.
K-VOTO 912 - ATARI ST

UMS

Rainbird • Atari ST L49000d • PC IBM L49000d • Macintosh L59000d • Amiga L49000d.
L'Universal Military Simulation della Rainbird permette di simulare un conflitto tra due eserciti su un terreno definibile dall'utente che può essere visto in tre dimensioni da una qualunque delle otto direzioni cardinali. Il programma rappresenta una nuova era nei wargame su computer. Ora è disponibile la versione su ST e Amiga, le altre seguiranno tra breve.
K CLASSICO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULAZIONE

In questi giochi siete voi al comando. Sia che pilotiate un elicottero o un aereo o guidiate un bob sono giochi che possono diventare molto coinvolgenti.

BATTLEHAWKS

US Gold/ Lucasfilm • IBM PC L39000d

Guidate un caccia o un bombardiere giapponese o americano in questo simulatore di volo/combattimento basato su una delle principali battaglie sul Pacifico nel 1942. È tutto così reale che avete il senso di essere presenti. Emozionante ed entusiasmante.

K-VOTO 928 - IBM PC

BOBSLEIGH

Digital Integration • Spectrum L18000c • Amstrad L18000c L25000d

Bobsleigh è un gioco emozionante. La strategia aggiunge un'ulteriore dimensione a questa simulazione altamente competente e irresistibile. Siete capaci di qualificarvi nelle prime tre posizioni alla fine della stagione? Sfortunatamente la versione per C64 è scadente in confronto a quelle per Spectrum e Amstrad e non è quindi raccomandata.

K-VOTO 901 - C64

CHUCK YEAGER'S AFT

Electronic Arts • C64 L18000c L25000d • PC L29000d

L'addestratore di volo di Chuck Yeager fa fare un passo avanti al genere dei simulatori di volo con l'inclusione di un'opzione di addestramento. Chuck guida il principiante attraverso manovre difficili come i loop e i rollii. Viste le così tante possibilità racchiuse in un unico gioco ci vorranno molte ore di divertimento istruttivo per padroneggiare tutte le opzioni di volo.

K-VOTO 912 - C64

FALCON

Mirrorsoft • Macintosh L89000 • IBM PC 49000 • Amiga L59000 • Atari ST L59000

Uno stupefacente simulatore di volo che vi offre una dozzina di missioni con cinque livelli di difficoltà. Il gioco è orientato più verso il combattiomento anche se la simulazione è ben realizzata. Dopo i primi voli capirete perchè ha fatto man bassa di premi negli Stati Uniti. Inoltre potete anche sfidare un amico con un altro computer anche di marca diversa.

K VOTO 945 - PC

FLIGHT SIMULATOR II

Sub-Logic • Atari ST L99000d • Amiga L99000d • PC IBM L99000d

Il venerabile progenitore di tutti i simulatori di volo. Flight Simulator II è il metro di paragone con cui giudicare tutti gli altri. Se avete le macchine per farlo girare è un acquisto essenziale.

K-CLASSICO

INTERCEPTOR

Electronic Arts • Amiga L45000d

Una simulazione di F-18 che unisce una grafica solida in 3D ad un evocativo sonoro e a una interessante varietà di missioni: di grande effetto e estremamente giocabile.

K-CLASSICO

LEADERBOARD

Acces/USGold • Spectrum L18000 • C64 L18000c L25000d • Amstrad L.18000c L25000d • Atari ST L29000d

Se nella vostra collezione vi basta una sola simulazione di golf comperate Leaderboard. E' di gran lunga superiore a qualsiasi altro titolo per giocabilità e realismo: è accattivante, ha una grafica incantevole e alcuni percorsi veramente difficili. Dopo aver imparato bene i percorsi del gioco originale potete affrontare Tournement Leaderboard e World Class Leaderboard che si basano su percorsi reali quali il Gauntlet Country Club.

K CLASSICO

GIOCHI DI CERVELLO

Siete stufi di sparatorie senza senso? Volete un gioco che vi offra un avversario alla vostra altezza? Questa è la sezione che fa per voi.

CHESS MASTER 2000

Electronic Arts • C64 L18000c L29500d • Amiga L29500d • Atari ST L29500d • IBM PC L29500d

Il miglior gioco di scacchi per Amiga, con grafica eccellente, punto di vista bi o tridimensionale, 12 livelli di difficoltà e tutte le opzioni di gioco che potreste desiderare più alcune eccezionali sintesi vocali. Un gioco che metterà alla prova gli aspiranti Karpov.

K CLASSICO

COLOSSUS CHESS 4

CDS • Spectrum L18000c • C64 L18000c L29000d • Amstrad L18000c L25000d

La miglior scommessa per i possessori di macchine a 8 bit. Punto di vista bi o tridimensionale, parecchi livelli di difficoltà e una miriade di opzioni che vi consentono di giocare, guardare, trovare la strategia giusta contro un buon avversario elettronico che non disdegna arrocchi e scacco alla Regina.

K CLASSICO

COLOSSUS MAH JONG

CDS • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000 c L25000d

Gioco di carte simile al gioco orientale di strategia e scelta. Un programma "tutor" e un breve manuale lo trasformano in un gioco facile da usare e appassionate per esperti e principianti.

K-VOTO 937 - C64

BATTLE CHESS

Eletronic Arts • Amiga L.49000c

Un gioco degli scacchi potente e spettacolare con animaioni ed effetti sonori moa fiato. Gli amanti degli scacchi potranno confrontarsi con le 30000 mosse contenute sul disco. Possibilità di giocare via modem.

K-CLASSICO

GIOCHI D'AZIONE

Sono comprese le conversioni da coin-op. In questa sezione giochi ad alto divertimento e ad alto impegno.

ARKANOID

Imagine • Spectrum L18000c • C64 L12000 c L15000 d • Amstrad L18000c • Atari ST L39000 d • MSX L18000 c • IBM PC L39000d

E' la conversione del gioco da bar Arkanoid, a sua volta la miglior versione del classico Breakout. Il concetto è semplice: il giocatore controlla una bacchetta alla base dello schermo che si muove a destra e a sinistra. L'obiettivo è di tenere in gioco una pallina facendola rimbalzare con la bacchetta in modo che vada a distruggere i vari muri di mattoni che si trovano in alto allo schermo. Eliminati tutti i mattoni proseguite in uno dei 33 schermi successivi. Altri ingegnosi elementi contribuiscono a rendere il gioco molto accattivante.

K CLASSICO

BOUNDER

Gremlin Graphics • Spectrum L18000c • C64 L12000c L15000d • Amstrad L18000c

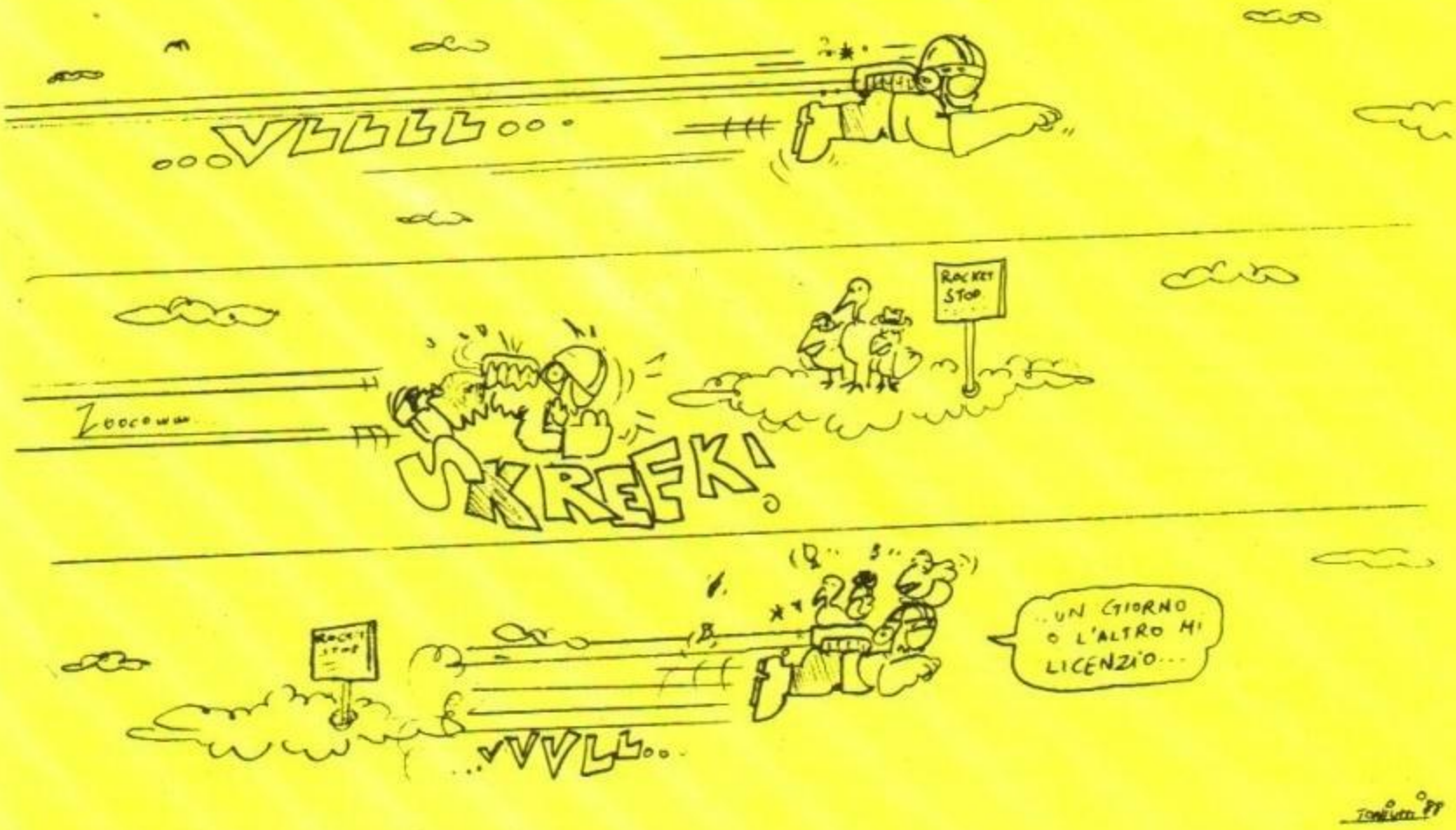
Un grande gioco di "rimbalzo", per di più veramente irresistibile Controllate una palla che rimbalza da una piattaforma all'altra, sopra il paesaggio a scorrimento verticale. Atterrate sui quadrati segnati e potete saltare più in alto o guadagnare un bonus misterioso. Finite in un buco o colpite uno dei tanti cattivi del gioco e perdete una vita. Sezioni di rimbalzo bonus alla fine di ciascun livello contribuiscono a variare il ritmo. Brillante, graficamente arguto, musicalmente ottimo - ed è anche giocabilissimo.

BUBBLE BOBBLE

Firebird • Spectrum L.18000 c • C64 L18000c L25000 d

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



L'essenza di questa conversione da coin-op per due giocatori è la giocabilità. I due giocatori vestono i panni di dinosauri sputabolle che si muovono attraverso 100 schermi di labirinti e piattaforme che vanno ripuliti dai cattivi. Per farlo, li incapsulano dentro a una bolla in modo che si trasformino in succulenti frutti. Negli schermi più avanzati vi aspettano maggiore capacità di fuoco e vari bonus. E' molto divertente anche se un po' infantile. Si può anche giocare da soli contro il computer.

K VOTO 958 - C64

BUGGY BOY

Elite • C64 L12000c L15000d • Amstrad L18000 • Amiga L29000d • Atari St L29000d

Un gioco di guida senza sosta che terrà impegnati a lungo anche i più fanatici appassionati di Out Run. Raccogliete i bonus di tempo per cercare di completare i cinque tortuosi percorsi. Immediatamente giocabile e altamente irresistibile. Buggy Boy dovrebbe figurare nella giocoteca del vero appassionato di giochi di guida.

K VOTO 906 - C64

CONQUEROR

Superior • Archimedes L42000d (versioni per Amiga e ST in fase di sviluppo)

Ve ne andate in giro alla guida del vostro carro armato personale! Cannoneggiate il nemico in combattimento ravvicinato e pianificate la vostra strategia vincente. Questo è un gioco difficile da padroneggiare, ma se perseverate è come una calamita. Se però non avete un Archimedes da 1Mb, scordatevelo.

K VOTO 931 - ARCHIMEDES

ELIMINATOR

Hewson • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Amiga L29000d • Atari ST L29000d.

Un gioco di guida-sparatutto graficamente meraviglioso di John Phillips, che vi farà ingarbugliare il joystick. Vi capiterà addirittura di guidare sul soffitto. Anche se è molto difficile farci la mano, il livello di assuefazione è così alto che continuerete a rigiocarlo.

K VOTO 905 - ATARI ST

EXOLON

Hewson/USGold • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c

E' uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale, graficamente superbo, nel quale dovete correre, schivare e saltare ostacoli sulla superficie di un pianeta, cercando di eliminare le difese aliene. Per eliminare gli avversari avete a disposizione un cannone e un lancia missili, ma se le cose si mettono male potete usare un exoskeleton che vi fornisce una maggior protezione e una incredibile potenza di fuoco.

K CLASSICO

OIDS

Mirrorsoft • Atari ST L49000d

Un magnifico sparatutto in stile Thrust. Gli Oids contano su di voi per essere salvati, ma i Biocretes non vi permetteranno di farlo senza spararvi addosso missili, razzi e una quantità di altre armi. Incluso nel programma c'è la possibilità di editare il gioco creandovi dei vostri planetoidi: eccezionale.

K VOTO 969 - ATARI ST

POWERDROME

Electronic Arts • Atari ST L49000d

Questo straordinaria simulazione di guida futuribile vi coinvolgerà per mesi a venire. Inizialmente potrebbe non essere facile da giocare, ma con un po' di perseveranza non smetterete più di giocarlo.

K-VOTO 925 - ATARI ST

SUMMER GAMES

Epyx/USGold • C64 L18000c L.25000d • IBM PC L29000d

Le simulazioni sportive della Epix sono di altissima qualità ma nessuna è riuscita a catturare la giocabilità e lo stile dell'originale, Summer Games, e del suo immediato successore, Summer Games 2. Da uno a sei giocatori possono prendere parte alle gare di salto in alto, ginnastica, tuffi dal trampolino, tiro al piattello, nuoto, salto con l'asta, e altri ancora, sullo sfondo di un'ottima rappresentazione grafica e di un'animazione fluida. Il controllo del proprio atleta può essere difficile e quindi si consiglia un certo allenamento.

K CLASSICO

SUPER HANG-ON

Electric Dreams • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Spectrum L18000c • Atari ST L39000d • Amiga L39000d

Se avete un 16 bit e vi rilassate con la velocità, non potete farvi sfuggire questa stupenda conversione che vi porta a sfrecciare sulle strade di tutto il mondo.

K-VOTO 910 - AMIGA

SUPER SPRINT

Electric Dreams • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Spectrum L18000c • Atari ST L39000d

Una delle migliori conversioni da coin op attualmente disponibili. Fino a tre giocatori possono partecipare contemporaneamente: l'azione è veloce e frenetica e vi ci vorrà un'auto messa a punto alla perfezione per completare alcuni dei circuiti più tortuosi che appaiono più avanti nel gioco.

K VOTO 907 - SPECTRUM

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THRUST
Firebird • Spectrum L5000c • C64 L5000c • Amstrad L5000c
Dei comandi terribilmente sensibili e una struttura di gioco basata su veri principi fisici rendono questo gioco economico un acquisto indispensabile. Volando per le caverne di un pianeta in mano ai nemici, dovete raccogliere carburante e distruggere le torrette nemiche senza andare a schiantarvi contro le pareti del tunnel. Già così è abbastanza difficile, in più quando fate il viaggio di ritorno dovete portarvi un grosso peso attaccato all'astronave Molto tosto, impossibile metterlo giù.
K CLASSICO

THUNDERCATS
Elite • C64 L12000c L15000d • Spectrum L18000c • Amstrad L18000c
Il gioco è basato sulla serie di cartoni animati televisiva. É un gioco a scorrimento visto di lato con tanta giocabilità. Ciascuno dei 14 livelli del gioco è una corsa a tutta velocità dall'inizio alla fine con un mucchio di ostacoli da evitare. Impressionante graficamente e anche incredibilmente giocabile.
K VOTO 931 - SPECTRUM

URIDIUM
Hewson • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000c • BBC L18000c
Il gioco per mettere alla prova la vostra resistenza negli sparatutto a scorrimento: distruggete l'astronave madre e attaccate le navicelle spaziali, evitando allo stesso tempo le strutture fisse. Il bellissimo stile metallico dell'astronave madre e il fluidissimo scorrimento dello schermo lo mettono al di sopra di qualunque concorrente. Un gioco da non perdere, specialmente ora che la versione per C64 viene venduta insieme all'eccellente Paradroid.
K CLASSICO

ZARCK/VIRUS
Superior Software • Archimedes L49000d Firebird • Amiga L49000d • Atari ST L49000d
Oggi come oggi è il gioco a cui idealmente Kappa dà il massimo del punteggio. Un solido spara-e-fuggi tridimensionale con una tale perfezione grafica e un'azione di gioco mozzafiato che è subito diventato un classico. Sono appena arrivate le versioni a 16 bit e sono belle come quelle a 32. Resta da vedere se le versioni per gli 8 bit otterranno gli stessi punteggi.
K VOTO 981 - ATARI ST

SPECIALI
In Questa sezione ci sono i lavori originali altrimenti non classificabili

DARK SIDE
Incentive • C64 L18000c L25000d • Spectrum L18000c • Amstrad L25000c L29000d
Il seguito di Driller (vedi sotto): è altrettanto giocabile, altrettanto entusiasmante e altrettanto coinvolgente.
K CLASSICO

DRILLER
Incentive • C64 L18000c L25000d • Spectrum L18000c • Amstrad L25000c L29000d • IBM PC L49000d
Questo capolavoro delle avventure e delle esplorazioni tridimensionali ha richiesto un anno di lavoro ma valeva la pena aspettare. Sono riusciti a stipare un intero mondo nei computer a 8 bit dando al giocatore la sensazione di trovarcisi in mezzo. É un gioco audacemente originale e molto giocabile. Una pietra miliare del divertimento elettronico.
K VOTO 956 - AMSTRAD

ELITE
Firebird • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L.25000d • Atari ST L45000 • BBC L18000c L25000d
Tutt'ora il miglior gioco di commercio spaziale, Elite ha stabilito per le altre software house lo standard da seguire. Uno dei primi giochi spaziali ad utilizzare la grafica vettoriale, è un gioco di guerra e commercio che si svolge in varie galassie e ha un'ampissima varietà di azione di gioco. Potete commerciare legalmente in modo (relativamente) sicuro o darvi alla pirateria negli angoli più pericolosi della galassia con la stiva piena di merci di contrabbando.
K CLASSICO

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE
Electric Dreams • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Atari ST L39000d • Amiga L.39000d
Un mondo a labirinto dove massa, grandezza e inerzia si combinano per rendere più impegnativo il gioco. Rompicapi impegnativi e ostacoli quasi insuperabili vi faranno "rotolare" a lungo.
K-VOTO 923 - C64

QUEDEX
Thalamus • C64 L18000c L25000d
In questo impegnativo gioco dovete guidare in un tempo limite, una palla di metallo attraverso 10 schermi di labirinti, bonus e ostacoli. Gioco semplice con numerose variabili che vi possono far volare ad altri schermi. Grafica stupenda.
K-VOTO 934 - C64

SPINDIZZY
Electric Dreams • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d
Guidate la trottola per superare i vari ostacoli, raccogliere i gioielli e sfidare il tempo. Lo scenario del gioco è un vasto sistema di cunicoli, rampe, torri e trampolini con pericolose voragini.
K CLASSICO

STARGLIDER II
Rainbird • Atari St L39000d • Amiga L39000d
Grafica solida in 3D ottenuta con la grafica a vettori. Avete molto da fare e parecchi Egrons da distruggere prima di raggiungere l'obiettivo finale. Una combinazione di sparatutto e esplorazione per un gioco che è sicuramente uno dei migliori in circolazione.
K-VOTO 927 - ST

TAU CETI/ ACCADEMY
CRL • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Atari ST L39000d • Amiga L.39000d
Entrambi a metà tra un un simulatore di volo e uno spara-e-fuggi, incredibilmente fluidi e ben assemblati. L'attenzione ai dettagli è straordinaria. Siete degli aviatori cadetti impegnati in missioni impossibili In Academy potete anche disegnarvi da voi il vostro velivolo.
K CLASSICO

TOTAL ECLIPSE
Incentive • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c
Il terzo gioco con il sistema Freescape è leggermente diverso dagli altri due. Siete nel 1930 e dovete evitare che la luna esploda. Per gli amanti delle avventure dinamiche e per tutti quelli che impazziscono per gli enigmi il sistema Freescape è vera manna dal cielo.
K-VOTO 907 - AMSTRAD

ADVENTURE
I giochi di avventura richiedono al giocatore di dare dei comandi testuali per ricevere risposte testuali. Ci sono molte sotto-categorie in cui i comandi sono dati tramite icone o simboli grafici.

THE BARD'S TALE III
Electronic Arts • C64 L25000d
L'ultimo gioco della serie Bard's Tale ha molte migliorie rispetto ai precedenti. La grafica è meglio animata e le routine di combattimento tengono conto anche della vostra distanza dai rivali. Finalmente qualcosa che ha un ottimo rapporto qualità/prezzo.
K VOTO 929 - C64

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BEYOND ZORK

Infocom/Activision • C64 L39000d • PC L59000d • Amiga L59000d • Atari ST L59000d

Il tentativo della Infocom di approfittare del mercato dei giochi di ruolo è un gran successo. Localizzate la favolosa Coconut of Quendor in un gioco che combina l'astuzia e la fantasia di una della più originali case di software del mondo con un parser e una giocabilità all'avanguardia.

K-VOTO 902 - ST

CORRUPTION

Rainbird • Amiga L39000d • Atari ST L39000d • PC L49000d • C64 L25000d • Amstrad 6128 L39000d

Questo racconto di pratiche finanziarie poco trasparenti, infedeltà e bancarotta non piacerà a quegli avventurieri che preferiscono vagare per sotterranei misteriosi alla ricerca di tesori. Ma per quelli che hanno le tasché piene dei soliti adventure fantasy, è una boccata d'aria fresca. Grafica superba, grande atmosfera e una trama appassionante. Un ottimo gioco che vi prende fin dall'inizio.

K-VOTO 920 ST

FISH

Magnetic Scrolls Amiga L49000d • PC L49000d

C'è più da giocare che in Corruption, è meglio disegnato di Jinxter e non è così contorto come The Pawn. Questo è sicuramente il miglior titolo della Magnetic Scrolls dai tempi di Guild of Thieves. Ottimo veramente.

K-VOTO 930 - AMIGA

GUILD OF THIEVES

Rainbird/Magnetic Scrolls

La più giovane software house di adventure inglese ha prodotto una classica e tradizionale caccia al tesoro con una grafica d'eccezione e alcuni difficili indovinelli. Un parser potente aiuta a creare un mondo fantastico convincente, pieno di umorismo e fantasia.

K CLASSICO

INGRID'S BACK

Level 9 • Atari ST L49000d

Un grande seguito a Gnome Ranger. La Level 9 ha veramente imparato ad usare i personaggi nei suoi giochi e a programmarli in modo efficace.

K VOTO 920 - ATARI ST

JEWEL OF DARKNESS

Rainbird • C64 L25000C • Spectrum 128 L22000c • Amstrad L22000c L29000d • PC L49000d • Amiga L49000d • Atari ST L49000d

La Level 9, la più vecchia casa di programmazione di adventure inglese, ha messo insieme in un solo pacchetto tre dei suoi classici, Colossal Adventure, Dungeon Adventure e Adventure Quest. I giochi sono stati aggiornati con immagini grafiche e un vocabolario più grande e sono in perfetta sintonia con l'originale spirito degli adventure.

K CLASSICO

LURKING HORROR

Infocom/Mediagenic • C64 L39000d • Amiga L59000d • Atari ST L59000d • PC L59000d

Il tributo della Infocom a H.P. Lovecraft e al genere horror vi farà venire i brividi freddi quando scoprite cosa si cela nel sottosuolo del laboratorio dell'università. Stupendo gioco testuale con descrizioni delle locazioni che sconsigliano di giocarlo dopo il tramonto...

K CLASSICO

TIME AND MAGIK

Mandarin • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Atari ST L39000d • Amiga L39000d • PC L49000d

Questa compilation di giochi Level 9, Lords of Time, Fred Moon e Price of Magik, è stata rimodernata con un parser migliore, un vocabolario più grande e delle immagini in più. Ottimo affare se già non possedete tutti i giochi.

K VOTO 919 - AMSTRAD

ULTIMA V

Origin • PC L69000d • C64 L49000d

Questo gioco non solo mantiene l'alto standard della serie Ultima, ma lo sorpassa. Un superbo gioco d'avventura e di ruolo con centinaia di cose da fare e territori sconfinati da esplorare.

K VOTO 928 - C64/PC

WASTELAND

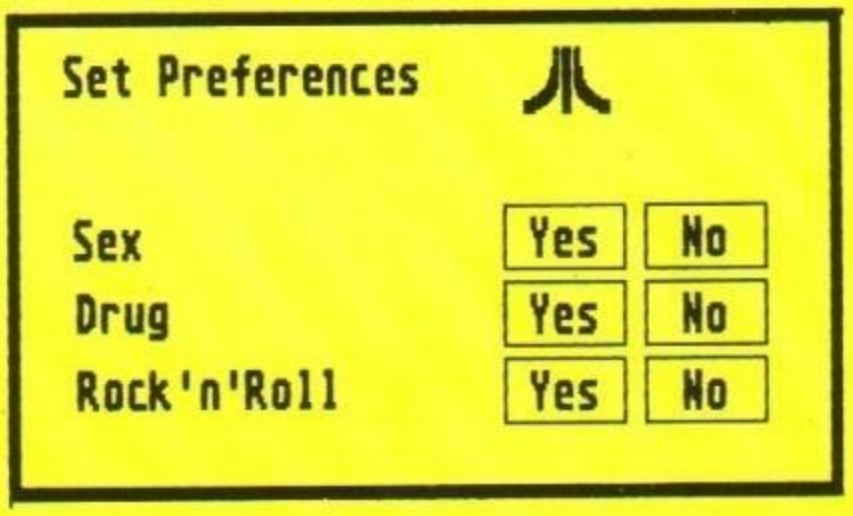
Electronic Arts • C64 L25000d

Un gioco di ruolo epico ambientato in un'America abitata da conigli mutanti giganteschi e da gaglioffi in motocicletta. L'atmosfera forse non è altrettanto suggestiva come quella della serie Bard's Tale, ma l'aggiunta della dimensione strategica, rispetto allo scenario taglia e affetta e lancia incantesimi di Bard's Tale, compensa questa carenza.

K VOTO 921 - C64

FINESTRE PAZZE

L'immaginazione non ha confini e così le prime finestre pazze dei lettori sono arrivate in redazione. C'è chi è fortunato e riesce a stamparle. Quelle di queste pagine sono state disegnate con un Atari St da Emanuele Bergamini di Milano.



PUZZLE

Se state cercando un gioco impegnativo ma che non vi faccia fumare troppo il cervello, cercate tra i puzzle games o giochi enigma: fanno proprio al caso vostro.

BOULDERDASH

Prism Leisure Corporation • Spectrum L7500c • C64 L7500c • Amstrad L7500c

Un gioco che ha tutto: immediatamente avvincente, longevità garantita, eccitamento frenetico mano a mano che l'orologio scandisce il tempo e degli

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

incastri veramente intriganti. Dovete collezionare i gioielli nascosti nelle caverne, scavando terra e spostando massi che possono cadervi in testa, causandovi non pochi danni, mentre i gioielli sono spesso nascosti dietro muri apparentemente impenetrabili. Complicato ma molto divertente, Boulderdash è un classico che non potete rischiare di perdere anche nella sua nuova versione economica.

K CLASSICO

DEFLEKTOR

Gremlin/Vortex • Spectrum L12000c • C64 L12000c L15000d • Atari ST L29000d

Le leggi ottiche sono alla base del gioco: il giocatore deve collegare un raggio laser a un ricevitore e al tempo stesso deve di-struggere un certo numero di cellule che si trovano anch'esse sullo schermo. Se volete raggiungere la meta dovete imparare a usare bene gli specchi, i conduttori in fibra ottica e i blocchi polarizzatori e riflettenti. Ripulito il primo schermo ne avrete ancora 59 da percorrere. Affascinante e terribilmente attraente.

K VOTO 906 - ATARI ST

NEBULUS

Hewson •C64 L12000c L.15000d • Spectrum L18000c • Amiga L25000d • Atari ST L29000d

Guidate Pogo sulla cima di otto torri usando la spirale di piattaforme, ascensori e pedane che costituiscono la strada. É un gioco estremamente originale che centra il giusto equilibrio tra frustrazione e irresistibilità, al quale bisogna aggiungere lo scorrimento rotatorio che lo rende anche un bel gioco da vedere.

K VOTO 943 - C64

SENTINEL

Firebird • Spectrum L18000c • C64 L.18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Atari ST L39000d • Amiga L39000d

Gioco di strategia bizzarro e irresistibile che si svolge sulla superficie quadrettata del pianeta dominato dalla Sentinella. Fondamentalmente dovete assorbire energia prima che la Sentinella assorba la vostra. Mente pronta e mano lesta sono entrambi necessari per risolvere questo originale e vastissimo (10000 paesaggi possibili) gioco.

K VOTO 963 - AMIGA

TETRIS

Mirrorsoft • Spectrum L18000c • C64 L18000c L.25000d • Amstrad L18000c L39000d • Amiga L39000d • IBM L39000d

Questo puzzle russo trasforma l'arida pratica dell'incastro geometrico in un cult game. Una serie di forme geometriche scendono, una alla volta, lungo l'area di gioco rettangolare. Lasciate a loro stesse, si ammonticchiano una sull'altra fino a raggiungere la cima dello schermo ma voi dovete guidarle nella discesa in modo da incastrarle una nell'altra per evitare che arrivino in cima e il gioco finisca. Le diverse versioni sono molto variabili nella resa dell'aspetto arcade ma la semplicità dell'idea vale una partita indipendentemente dal sistema di cui disponete.

K VOTO 956 - C64

THINK!

Firebird • Spectrum L7500c• C64 L7500c • Amstrad L7500c

Pubblicato come gioco a prezzo pieno dalla Ariolasoft, è ora disponibile come gioco economico dalla Firebird. É un gioco terribilmente irresistibile giocato su una griglia 6x6, da uno o due giocatori, nel quale dovete collegare quattro segnapunti orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente. Un puzzle coinvolgente che incorpora molte funzioni addizionali e diversi livelli d'abilità.

K CLASSICO

SCUOLA D'AVVENTURA

PAWN: Pegno o Pedina?

Con questa prima puntata di "Scuola d'avventura", apriamo una nuova rubrica scritta da un nostro fedelissimo lettore, Luca Massaron.

Luca, amante di adventure dai tempi di The Hobbit, sta scrivendo per diletto personale un'avventura testuale usando il GAC. Gli abbiamo chiesto di scriverci quindi una guida su come ideare e realizzare adventure per tutti i lettori che vorrebbero cimentarsi in questa affascinante avventura (il gioco di parole è voluto), ma non sanno da che parte cominciare. Buona lettura.

Pawn: sostantivo, pegno, garanzia: at - (o in -), in pegno, in garanzia, anche pedina (negli scacchi); fig. pedina.

Quante volte ci siamo trovati in una situazione simile! Dopo aver sfogliato mezzo vocabolario di inglese abbiamo di fronte una parola che presenta più significati e che non si inserisce affatto nel contesto della traduzione. Troppi particolari, molto spesso essenziali per la risoluzione del gioco, vengono tralasciati a causa di una superficiale od erronea interpretazione del testo. Non c'è quindi da stupirsi se i giocatori di madrelingua inglese riescono a risolvere le avventure in minor tempo e con minor sforzo.

Ma com'è la situazione italiana? Davvero non esistono giochi d'avventura nella nostra lingua? Qualche anno fa giravano per le edicole alcune riviste su cassetta che proponevano giochi d'avventura, puzzle ed enigmi, per C64, Spectrum, MSX; ma anche queste ormai sembrano totalmente scomparse dal bancone del giornalaio forse a causa di un successo troppo limitato.

Eppure, tra tutti coloro che usano il computer per giocare, un buon numero di utenti sarebbe interessato agli adventure, ma la maggior parte di costoro le trova molto difficili e viene scoraggiato dal giocarle a causa della lingua, così solitamente ripiega su avventure dinamiche o ad icone: giochi più immediati ove vi è poco da tradurre.

É evidente quindi che un'avventura in italiano non potrebbe non avere un certo successo. Ma sino ad ora le avventure pubblicate presentavano grosse lacune: parser da far ridere i polli, trame inconsistenti ed evanescenti, grafica orribile, sonoro da far rizzare i capelli.

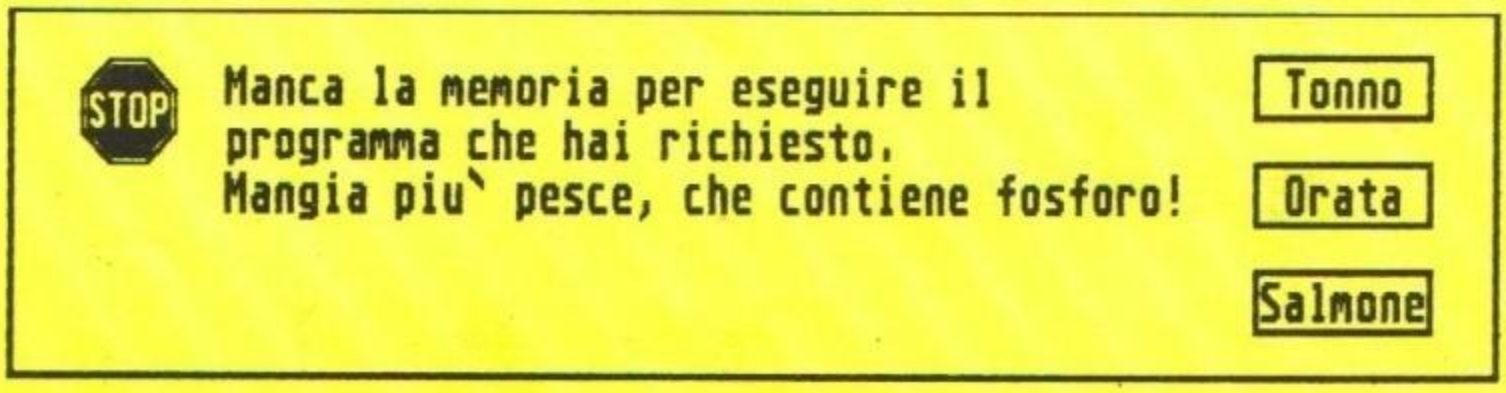
Ma sembra che la situazione stia cambiando: si dice addirittura che sia imminente la pubblicazione di alcune avventure in italiano per Amiga. Ciò mi ha convinto a tentare di portare a termine un mio vecchio progetto riposto nel cassetto da molto, forse troppo tempo: quello di realizzare una mia avventura. L'idea di un'avventura in italiano l'avevo in mente sin da quando possedevo lo Spectrum, ma fui costretto ad abbandonarla per la mancanza di programmi di supporto e di editor.

Ora però chiunque, grazie a programmi come il Graphic Adventure Creator (GAC) o lo STAC, può scrivere un'avventura superando barriere come la programmazione in linguaggio macchina e la traduzione per altri sistemi, ostacoli che prima sembravano insuperabili.

Così, accolsi con entusiasmo una proposta fattami dal Pilgrim: scrivere una rubrica per aiutare e dare spunti a tutti coloro che ne volessero programmare una come stavo facendo io.

La proposta mi interessò moltissimo perché non si trattava di scrivere articoli tecnici sulla programmazione ma bensì spiegare quali fossero i procedimenti ed i sistemi da usare nella creazione di un programma, offrendo consigli e suggerimenti ed instaurando un rapporto di collaborazione ed aiuto reciproco con i lettori.

Per fare ciò ho pensato di creare una piccola avventura attraverso le pagine di K (niente di molto impegnativo, sia chiaro!) e poi di programmarla col GAC (editor che gira su quasi tutti gli home computer), facendo anche, quando necessario, dei riferimenti allo STAC, per soddisfare coloro che pos-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

seggono/utilizzano questo editor per Atari ST.

Ma prima di cominciare vorrei fare alcune considerazioni.

SIATE REALISTI

Se volete programmare un adventure per prima cosa dovete essere realisti, valutare cioè le VOSTRE effettive possibilità e finalità e soprattutto quanto volete investire in tale progetto.

In teoria il "team" perfetto dovrebbe essere composto da un programmatore, un grafico, uno sceneggiatore per i testi e gli scenari e alcuni "collaudatori", che dovranno poi collaudare il gioco quando è finito.

In realtà per produrre un buon gioco basterebbe avere un qualunque programma di buon livello per la creazione di adventure, un ideatore di scenari che scriva la trama e gli enigmi del gioco e, facoltativamente, anche qualcuno che disegni la grafica e che pensi alla presentazione del programma. Al limite, potreste creare il vostro adventure anche da soli purché rinunciate all'aspetto grafico.

Per quanto concerne la finalità, dovrete porvi un preciso obiettivo ed investire di conseguenza i mezzi e il tempo necessari. Se pensate, ad esempio, di creare un programma da mostrare agli amici e da spedire alla redazione di K, ma niente di più, e solo nell'evenienza che il programma fosse buono ed accolto favorevolmente, cercare di commercializzarlo, allora potrete occuparvene da soli, o al massimo con qualche amico durante il tempo libero, anche saltuariamente, come faccio io di solito.

Se invece volete creare un gioco da vendere ad una casa di software, allora dovrete cercare di formare un gruppo quanto più completo di programmatori e grafici ed investire nel vostro progetto molto tempo e denaro.

In ogni caso se volete programmare un adventure dovrete dividere il vostro lavoro in tre fasi:

1. Fase organizzativa
2. Fase creativa
3. Fase di collaudo

FASE ORGANIZZATIVA

La prima fase è quella della formazione del team di programmazione/ideazione. In questa fase avrete bisogno di costituire un gruppo di persone disposte a collaborare con voi, proporzionalmente alle vostre esigenze.

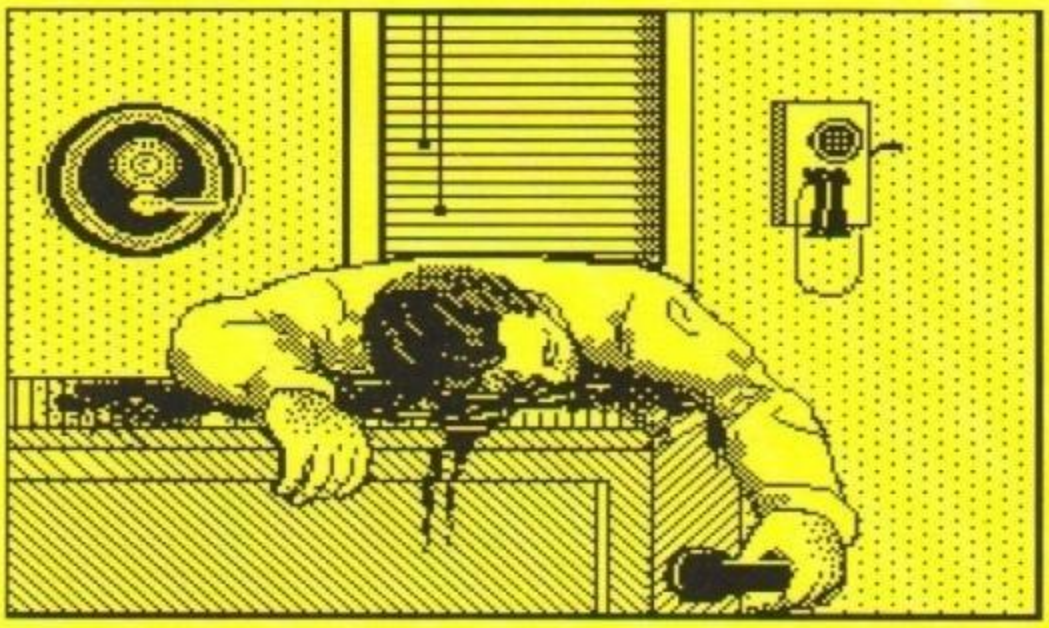
Così, se avete intenzione di creare un adventure grafico sarà necessario trovare l'apporto di qualcuno che non solo sappia disegnare bene, ma che sappia anche usare i programmi di disegno esistenti sul mercato. Se pensate che sia meglio non usare degli editor come il GAC o lo STAC, ma preferite programmare tutto ex novo sarà indispensabile trovare qualcuno che sappia programmare in C o in linguaggio macchina e che sappia soddisfare adeguatamente le necessità del programma.

Saper muovere 30 sprite sullo schermo è totalmente inutile nel nostro caso, perché corre una grandissima differenza tra programmare un gioco d'azione e un'avventura. Cercate quindi qualcuno che abbia già una certa esperienza (sempre che lo troviate, n.d.r.) e che possibilmente sappia cosa vuol dire trattare dati sotto forma di parole ovvero che possa strutturare un parser.

In secondo luogo, dovete determinare i limiti del programma. É meglio con la grafica o senza? E il sonoro, la musica li mettiamo? Perché non inserire anche una routine di stampa e un sintetizzatore vocale? Di fronte a tutto ciò, il mio consiglio è semplicemente questo: grafica, musica, sonoro, presentazioni animate sono certamente degli elementi che arricchiscono un adventure, ma non sono fondamentali: alla Infocom hanno sempre realizzato avventure senza grafica (non più, n.d.r.) ottenendo risultati brillanti, quindi se pensate di realizzare qualcosa di veramente buono con la grafica ed il sonoro, inseriteli pure, ma se siete certi che il risultato sarà mediocre, eliminateli. É meglio un buon adventure solo testuale che un buon adventure rovinato da una grafica indecente e da un sonoro penoso (senza contare che tutto ciò occupa molto spazio di memoria e può rallentare notevolmente il gioco). Il mio consiglio è quindi di concentrarsi principalmente sul testo e poi eventualmente curare l'aspetto grafico e sonoro. Ricordate che un brutto gioco con una bella grafica rimane sempre un brutto gioco.

In terzo luogo, dovrete tener in mente anche le limitazioni della macchina che state usando: una cosa infatti è usare una Amiga o Atari ST, ove l'unico limite e la vostra fantasia; un'altra cosa è usare un C64 o uno Spectrum 48K ove dovrete considerare le capacità della memoria, l'eventuale uso di memorie di massa come cassette o dischi e la velocità del gioco.

Essere realisti quindi non significa valutare soltanto le proprie possibilità ed agire di conseguenza, ma anche saper considerare il valore e le possibilità della macchina che intendete usare.



FASE CREATIVA

Superata la fase organizzativa, ora vi aspetta il compito più difficile, quello cioè di realizzare il vostro programma sulla carta.

Questo è certamente il momento più delicato perché il lavoro che svolgerete costituirà il "nocciolo" di tutta l'avventura. Dovrete preparare l'ambientazione, la trama, le linee di sviluppo del gioco, la mappa e sviluppare gli enigmi e gli indovinelli. Ed è proprio in questa fase che entrerò in scena: cercherò di spiegare i trucchi ed i sistemi per preparare la mappa e gli enigmi attraverso esempi pratici e schemi, così da evitarvi di commettere gli errori più comuni.

Mese per mese verrà trattato ogni aspetto di un adventure, dalle descrizioni delle locazioni fino alla caratterizzazione dei personaggi.

FASE DI COLLAUDO

Infine dovrete affrontare la terza fase, cioè la fase di collaudo del gioco. Questa fase è importantissima perché vi permette di capire che impatto ha il gioco, se gli indovinelli sono abbastanza logici , se gli enigmi sono troppo facili oppure irrisolvibili o se vi sono dei problemi col parser. Potrete così eliminare qualsiasi bug e perfezionare sempre più il gioco.

Quando avrete concluso anche la terza fase il vostro adventure sarà pronto per essere spedito a qualche casa di software oppure alla redazione di K, che lo recensirà volentieri offrendovi il suo parere ed i suoi consigli

Per questo mese ho concluso, ma dal prossimo incomincerò subito a parlare di cose pratiche, suggerendovi come scegliere e sviluppare la trama di un gioco. Se avete qualche suggerimento, qualche richiesta oppure se volete contribuire a questa rubrica con i vostri interventi scrivetemi pure al seguente indirizzo:

K
Scuola d'avventura
Via Aosta, 2
20154 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROSTERS

Le formazioni della AFC

Concludiamo con questo numero la pubblicazione dei "rosters" delle squadre della National Football League per consentirvi di giocare al meglio del realismo il gioco di football più realistico in circolazione: TV Sports Football. Questo mese è la volta delle formazionii delle squadre della American Football Conference, così da poterli sostituire a quelli finti inseriti nel programma.
Come abbiamo già scritto il mese scorso, essendo le formazioni della NFL variabili c'è chi gioca la 3-4 chi la 4-3, chi gioca con un back e due Tight end, ecc - non è stato sempre possibile far corrispondere i giocatori veri con i ruoli previsti dal programma. Comunque anche se farete giocare all'interno un Ouside Linebacker nessuno avrà niente da dire. Buon divertimento.

AFC WEST

DENVER BRONCOS
QB - John Elway
HB - Sammy Winder
HB - Steve Sewell
FB - Gerald Willhite
WR - Mark Jackson
WR - Ricky Nattiel
ILB - Karl Mecklenburg
ILB - Rick Hunley
OLB - Simon Fletcher
OLB - Michael Brooks
CB - Steve Wilson
CB - Mark Haynes
S - Mike Harden
S - Tony Lilly
P - Mike Horan
K - Rich Karlis

LOS ANGELES RAIDERS
QB - Steve Beurlein
HB - Marcus Allen
HB - Bo Jackson
FB - Steve Smith
WR - Tim Brown
WR - Mervyn Fernandez
ILB - Reggie McKenzie
ILB - Rod Martin
OLB - Jerry Robinson
OLB - Matt Millen
CB - Michael Haynes
CB - Lester Hayes
S - Vann McElroy
S - Stacey Toran
P - Stan Talley
K - Chris Bahr

SEATTLE SEAHAWKS
QB - Dave Krieg
HB - Curt Warner
HB - Kevin Harmon
FB - John L. Williams
WR - Steve Largent
WR - Brian Blades
ILB - Fredd Young
ILB - Brian Bosworth
OLB - Bruce Scholtz
OLB - Gene Gaines
CB - Terry Tailor
CB - Patrick Hunter
S - Eugene Robinson
S - Mark Moore
P - Ruben Rodriguez
K - Norm Johnson

SAN DIEGO CHARGERS
QB - Mark Malone
HB - Gary Anderson
HB - Barry Redden
FB - Tim Spencer
WR - Jamie Holland
WR - Anthony Miller
ILB - Thomas Benson
ILB - Gary Plummer
OLB - Billy Ray Smith
OLB - Chip Banks
CB - Elvis Patterson
CB - Danny Walters
S - Vencie Glenn
S - Martin Bayless
P - Ralf Mojsiejenko
K - Vince Abbott

KANSAS CITY CHIEFS
QB - Bill Kenney
HB - Herman Heard
HB - Paul Palmer
FB - Christian Okoye
WR - Carlos Carson
WR - Stephone Paige
ILB - Dino Hackett
ILB - Aaron Pearson
OLB - Tim Cofield
OLB - James Harrell
CB - Albert Lewis
CB - Kevin Ross
S - Deron Cherry
S - Lloyd Buruss
P - Kelly Goodburn
K - Nick Lowery

AFC EAST

NEW ENGLAND PATRIOTS
QB - Doug Flutie
HB - Craig James
HB - John Sthepens
FB - Bob Perriman
WR - Irving Fryar
WR - Stanley Morgan
ILB - Andre Tippett
ILB - Lawrence McGrew
OLB - Ed Williams
OLB - Vincent Brown
CB - Ronnie Lippett
CB - Raymond Clayborn
S - Fred Marion
S - Roland James
P - Rich Camarillo
K - Teddy Garcia

BUFFALO BILLS
QB - Jim Kelly
HB - Robb Riddick
HB - Thurman Thomas
FB - Jamie Mueller
WR - Andre Reed
WR - Chris Burkett
ILB - Shane Conlan
ILB - Scott Radecic
OLB - Cornelius Bennett
OLB - Darryl Talley
CB - Nate Odomes
CB - Derrick Burroughs
S - Mark Kelso
S - Zeke Gadson
P - John Kidd
K - Scotto Norwood

INDIANAPOLIS COLTS
QB - Chris Chandler
HB - Eric Dickerson
HB - Albert Bentley
FB - Randy McMillan
WR - Bill Brooks
WR - Mark Bellini
ILB - Barry Krauss
ILB - Cliff Odom
OLB - Duane Bickett
OLB - Johnnie Cooks
CB - Willie Tullis
CB - Eugene Daniel
S - Freddie Robinson
S - Mike Prior
P - Rohn Stark
K - Dean Biasucci

MIAMI DOLPHINS
QB - Dan Marino
HB - Troy Stradford
HB - Lorenzo Hampton
FB - Ron Davenport
WR - Mark Clayton
WR - Mark Duper
ILB - John Offerdahl
ILB - Jackie Shipp
OLB - Hugh Green
OLB - Mark Brown
CB - Paul Lankford
CB - William Judson
S - Jarvis Williams
S - Bud Brown
P - Rick Roby
K - Tony Franklin

NEW YORK JETS
QB - Ken O'Brien
HB - Freeman McNeil
HB - Johnny Hector
FB - Roger Vick
WR - Al Toon
WR - Wesley Walker
ILB - Alex Gordon
ILB - Troy Benson
OLB - Bob Crable
OLB - Onzy Elam
CB - Terry Williams
CB - Kerry Glenn
S - James Hasty
S - Harry Hamilton
P - Dave Jennings
K - Pat Leahy

AFC CENTRAL

CINCINNATI BENGALS
QB - Boomer Esiason
HB - James Brooks
HB - Stanford Jennings
FB - Ickey Woods
WR - Chris Collinsworth
WR - Tim McGee
ILB - Joe Kelly
ILB - Carl Zander
OLB - Emanuel King
OLB - Reggie Williams
CB - Lewis Billups
CB - Ricky Dixon
S - David Fulcher
S - Robert Jackson
P - Scott Fulhage
K - Jim Breech

CLEVELAND BROWNS
QB - Bernie Kosar
HB - Earnest Byner
HB - Herman Fontenot
FB - Kevin Mack
WR - Webster Slaughter
WR - Brian Brennan
ILB - Lucious Sanford
ILB - Clay Matthews
OLB - Clifford Charlton
OLB - Mike Johnson
CB - Frank Minnifield
CB - Hanford Dixon
S - Felix Wright
S - Chris Rockins
P - Lee Johnson
K - Matt Bahr

PITTSBURGH STEELERS
QB - Bubby Brister
HB - Merril Hoge
HB - Warren Williams
FB - Walt Abercrombie
WR - Louis Lipps
WR - Charles Lockett
ILB - David Little
ILB - Hardy Nickerson
OLB - Mike Merryweather
OLB - Bryan Hinkle
CB - Delton Hall
CB - Dwayne Woodruff
S - Thomas Everett
S - Cornell Gowdy
P - Hatty Newsome
K - Gary Anderson

HOUSTON OILERS
QB - Warren Moon
HB - Lorenzo White
HB - Mike Rozier
FB - Alonzo Highsmith
WR - Ernest Givins
WR - Drew Hill
ILB - Al Smith
ILB - John Grimsley
OLB - Johnny Meads
OLB - Robert Lyles
CB - Steve Brown
CB - Quentin Jones
S - Keith Bostic
S - Jeff Donaldson
P - Greg Montgomery
K - Tony Zendejas

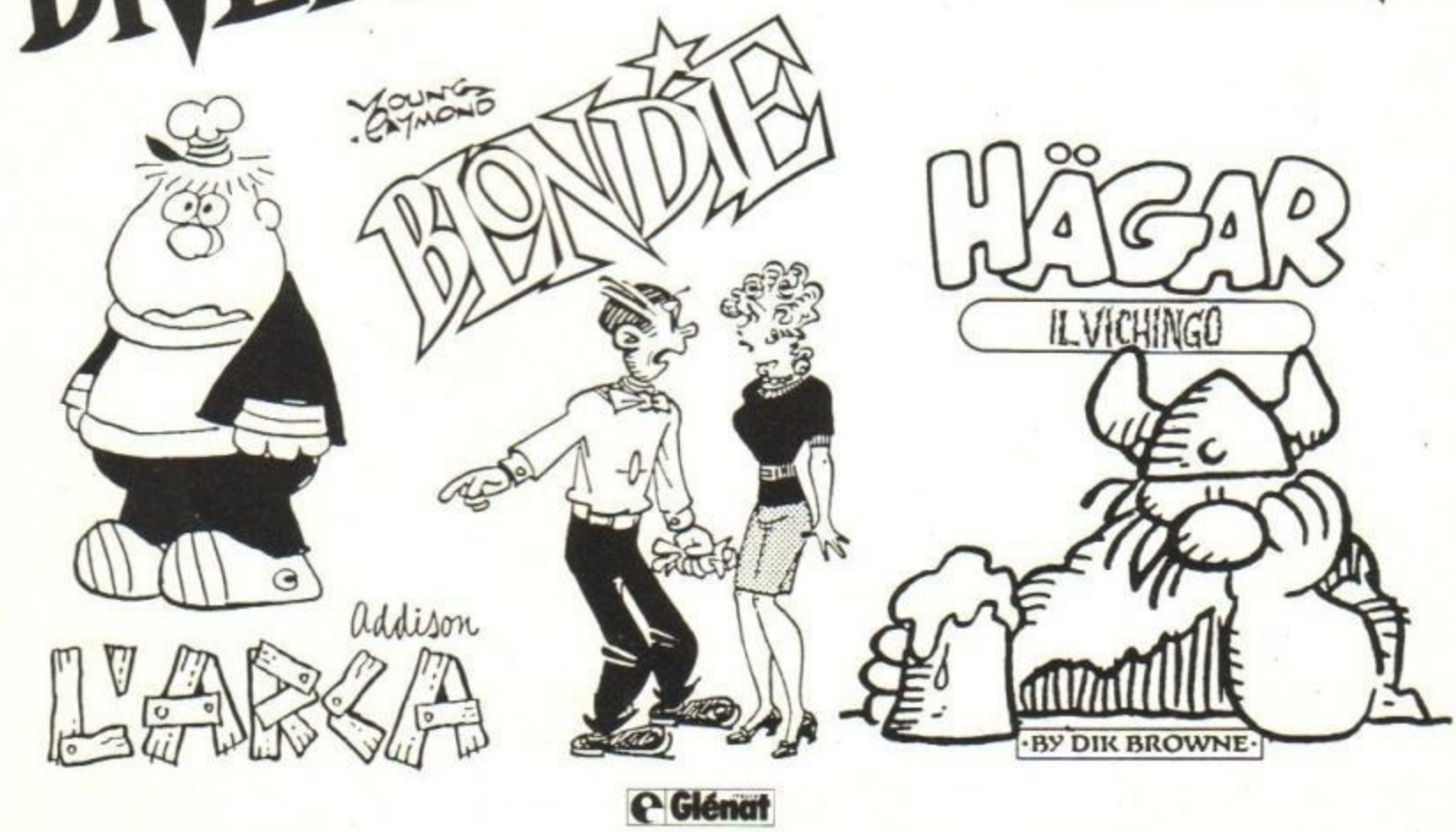
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

è uscito

HiComics

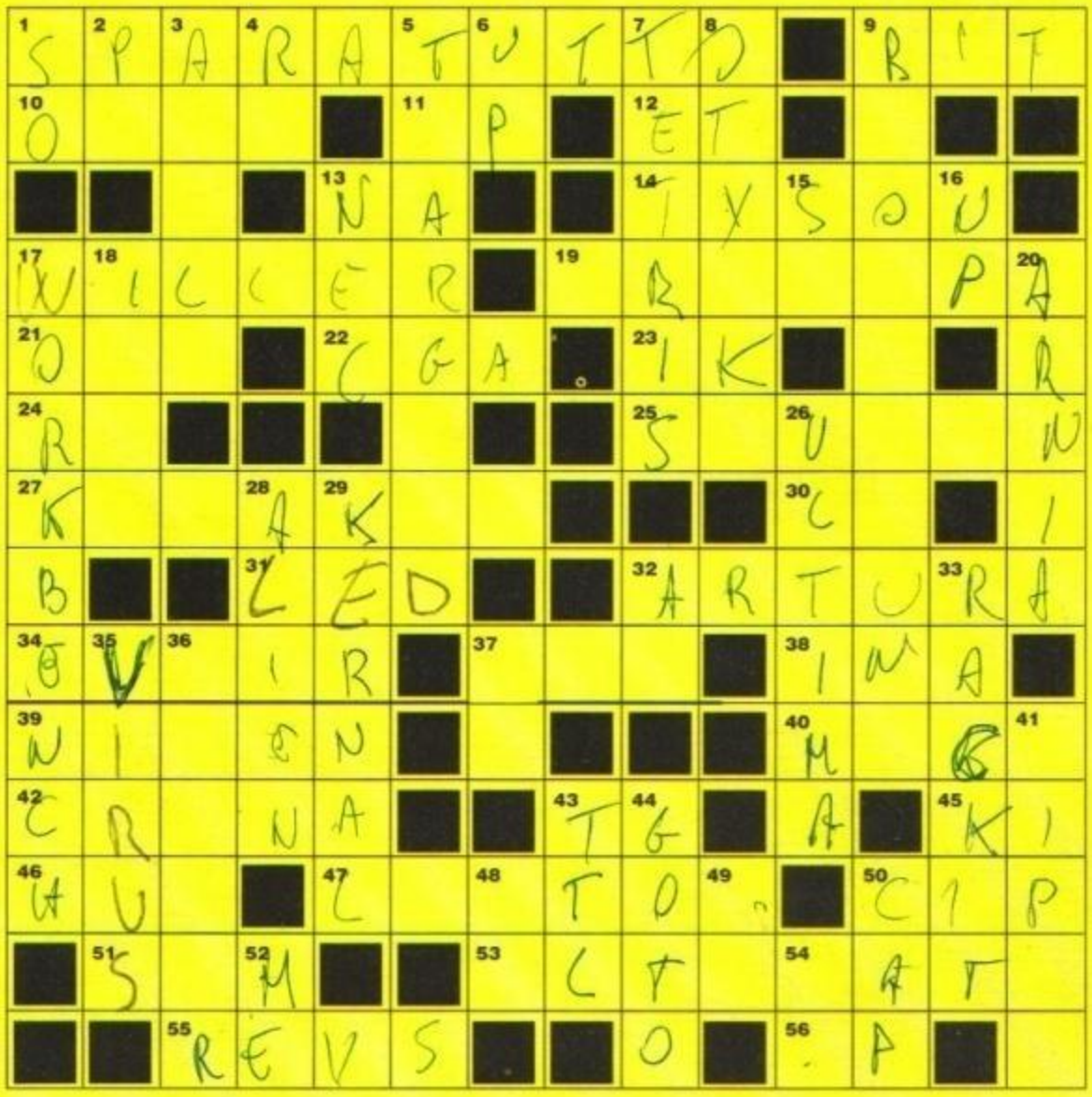
DIVERTENTISSIMISSIMO CON



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRUCIKAPPA



ORIZZONTALI

1. Il genere di videogiochi più diffuso.
9. Abbreviazione di "binary digit"
10. Sono attaccati dai Biocretes in un gioco della Mirrorsoft.
11. Unità di misura della potenza dei motori a scoppio.
12. L'extraterrestre di Spielberg.
13. Napoli.
14. Il Mike di Punch Out della Nintendo.
17. Il cognome di Tex.
19. Un membro della famiglia Munsters.
21. Componimento poetico.
22. La più scadente scheda grafica per PC.
23 International Karate.
24. Iniziali di un personaggio della Cinemaware.
25. Il nemico di Frodo in War In Middle Earth.
27. Il gioco della Rainbow Arts che non giocherete mai come originale.
30. Ruolo difensivo di football americano (abb.).
31. ___ Storm, conversione coin-op della GO!
32. Gioco della Gremlin ambientato nel V secolo.
34. Il brasiliano dell'Atalanta.
37. Acronimo di un gioco della FoursField.
38 Istituto Nazionale d'Assicurazione.
39. David, scomparso attore inglese interprete di "Il cervello".
40 1605 in numeri romani.
42. L'autore del mitico Pitfall.
43 Telegiornale.
45. L'inizio di Kixx.
46. L'urlo lanciato dal QB di TV Sports Football prima di iniziare l'azione.
47. La cittadina di Police Quest II
50. Curva d'interesse previsto.
51. Advanced ___ Simulator della Codemasters.
53. La casa di software di Knight Lore
55. Gioco di guida di Geoff Crammond.
56. Si dice quando si salta..

VERTICALI

1. Sud-Ovest
2. Pisa.
3. Nome di una collaboratrice di K.
4. Iniziali di
5. I nemici mortali dell'umanità in Elite.
6. Su a Londra.
7. Il gioco sovietico.
8. Una pista di Powerdrome.
9. La casa di software di Lode Runner.
13. Una casa produttrice di console.
15. Senegal.
16. Non Pervenuto.
17. La "scrivania" dell'Amiga.
18. Serpente mitologico con molte teste.
20. La casa delle api.
26. La serie RPG scritta dal Lord British.
28. Un film di fantascienza che ha ispirato un gioco.
29. Il Sistema Operativo del Commodore 64.
32. Il simbolo dell'arsenico.
33. L'etichetta economica della Hewson.
35. Infetta i computer.
36. L'era di prosperità in Ultima V.
37. Identificativo (abb.)
41. L'astronave della polizia in Elite.
43. Transistor-Transitor Logic.
44. Comando basic.
48. Pronome personale.
49. Codice d'avviamento postale.
50. Sud-Est.
52. Modena.

SOLUZIONE DEL GIOCO DEL NUMERO PRECEDENTE

R	O	B	O	C	O	P		G	O	K	A	R	T
O	I	N	K		C	A	P	O	N	E			I
C	D	I			E	S	R		E	N	T	E	R
K	S		S	P	A	C	E				O	R	
E		A	N		N	A	Y	I	G	A	T	O	R
T	A	N	K			L	I	N	E	L		I	
	T	D		T	I		E	C	L	I	P	S	E
Z	A	R	C	H		O	W			A	I	M	
	R	E	T	U	R	N		T		S	T	O	S
	I	W		N	E		R	O	M		S		F
D	S		R	D	C			T	A	I	T	O	
	T	Y	P	E		P	L	A	T	O	O	N	
P	I	L	G	R	I	M		L			P	O	W

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEW

ITAL VIDEO

Italvideo centro-nord
Corso Tintori, 11
Firenze - Tel. 055-245789

AMSTRAD

PC IBM

AMIGA

ATARI

Commodore C 16/+4

Commodore C 64

Compatibili MSX

Cerchiamo e selezioniamo per voi i programmi più divertenti, più belli, più insoliti.
Offriamo garanzia di originalità.
Assicuriamo garanzia di qualità.
Promettiamo garanzia di continuità perchè col nostro impegno vi offriremo sempre il meglio.

Italvideo

i professionisti del software

Italvideo centro-sud
Via E. Dal Pozzo, 7
Roma - Tel. 06-5584334

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RED HEAT

- DANKO -

L'Est e l'Ovest mettono insieme le loro forze per combattere un mercante di droga sovietico. Due detective - uno russo e uno di Chicago - sono spinti da motivi diversi, ma la preda è una sola.

- DANKO -

Il più caldo "Tie - in" del momento, tutto azione e grafica superba.

COMMODORE
L. 15.000/ 18.000
SPECTRUM - AMSTRAD
L. 15.000
AMIGA L. 29.000

ocean

© 1988 Carolco Pictures Inc. All Rights Reserved.

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/